Книга Игрока

Ролевая игра в мире Тёмного Фентези

Главный дизайнер и разработчик: Крис Прамас

Дизайнеры-ассистенты: Т.С. Луйкарт, Джесси Скобл, и Оуэн К. К. Стефенс
Дизайнер Проклятия Долийцев: Стив Кенсон Корректура: Ивен Сесс
Разработчики-ассистенты: Стив Кенсон, Джон Лейтеуссер, и Джефф Тидболл
Арт-директор и Дизайнер графики: Хал Манголд
Обложка: Алан Латвелл Карты: Джаред Бландо и Тайлер Ли
Иллюстрации: Джой Энг, Эндрю Босли, Тайшен Карей, Фран Гаулин, Джейсон Чен, Джейкоб Гласер, Шейн Хауко, Сунг Ким, Тайлер Ли, Майк Сесс, Рамил Санга, Брайан Сам, Франческо Торрес, и Марк Винтерс
Издатель: Крис Прамас
Персонал Green Ronin: Билл Бодден, Стив Кенсон, Джон Лейтеуссер, Николь Линдорс, Хал Манголд, Крис Прамас, Ивен Сесс, и Марк Шмальц
Тестирование игры: Джош Эербах, Тайлер М. Кери, Дрю Кловери, Бренден Дальтон, Джошиан Додсон, Кристиан Хаапа-ано, Хартманн, Травес Ходжес, Даниэль Ходжес, Сет Джонсон, Дуглас Джастис, Бенджамин Лакнер, Джон Лейтеуссер, Николь Линдрос, Дайлан Майо, Кайл Монсон, Хельге Мюллер-Бунц, Дейл Никсон, Ивен Сесс, Виллиам Симондс, Михаэль Симондс, Раймонд Вуд, Брайан Ярроу, и Тревор Йост

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Переводчик: Nalia Корректоры: Ден, Ася, Милдрет, Андрей, Cornelius

Добро пожаловать в *Dragon Age*, ролевую игру, действие которой происходит в мире тёмного фентези. В *Dragon age* вы вместе со своими друзьями надеваете маски воителей, магов и разбойников, живущих на землях Тедаса и делающих себе имя на победах над зловещими врагами и преодолении смертельно опасных испытаний. Вам предстоит сражаться со злобными порождениями тьмы в древних руинах гномов, соревноваться в остроумии с Орлесианскими аристократами, и постигать тайны Тени. Вы можете как прославиться, так и бесследно сгинуть в каких-нибудь забытых Создателем землях. Однако как бы ни сложилась ваша судьба, свою историю напишете вы, и никто иной. Именно вы в *Dragon Age* делаете выбор — и живёте с его последствиями.

ЧТО ТАКОЕ "РОЛЕВАЯ ИГРА"?

Dragon Age– настольная ролевая игра, которая называется так потому, что вы играете в неё, сидя за столом с друзьями. Действо разворачивается примерно так же, как в компьютерных ролевых играх: вы играете за персонажа, который переживает опасные и захватывающие приключения в фентезийном мире. А отличие в том, что история разворачивается не на экране компьютера, а в вашем воображении. Один из вас является Данжн Мастером (ДМом). ДМ рассказывают историю и решает, какие последствия возымеют ваши действия. Остальные участники – игроки, создающие себе своих собственных персонажей и отыгрывающие эти роли в ходе приключений.

Если вы пока не поняли, как это работает, не беспокойтесь. Продолжайте читать – когда вы дойдёте до конца вступления, вы поймёте основы настольной ролевой игры *Dragon Age RPG*.

DRAGON AGE: Origins

Dragon Age: Origins– компьютерная игра, созданная BioWare, исполином игровой промышленности, создавшего такие шедевра, как Baldurs Gate, Knights of the Old Republick, и Mass Effect. В случае Dragon Age: Origins BioWare возвращается к истокам, создавая тёмное героическое фентези, в котором сочетаются оригинальный способ повествования с классическими канонами ролевой игры. Действие игры происходит на землях Тедаса; в ней рассказывается масштабная эпическая история, которую игроки и ждали от BioWare. Но на Тедасе и в Ферелдене обитает куда больше героев и связанных с ними историй; создать их и рассказать их– задача игры, которую вы держите в руках в данный момент. Если вы не играли в Dragon Age: Origins, не беспокойтесь. Это отнюдь не необходимое условие, чтобы играть и получать удовольствие от игры в Dragon Age RPG.

Чтобы получше распробовать вкус Dragon Age и мира Тедаса, поиграйте в Dragon Age: Journeys, сетевую браузерную игру, созданную BioWare. Вы найдёте её по адресу http://www.kongregate.com/games/EA2D/dragon-age-journeys.

Действие игры происходит на землях Тедаса, в стране Ферелден. О мире вы узнаете больше из *Главы 1: Добро пожаловать в Ферелден.*

О ЧЁМ РАССКАЗЫВАЕТСЯ В КНИГЕ?

Dragon Age RPG выходит как серия книг, каждая из которых входит в определённый сет. Это Сет 1, куда входит Книга Игрока (та, которую вы в данный момент читаете), Книга Мастера, карта Ферелдена, и три шестигранных кубика (сокращённо 3к6). Это всё, что вам нужно для начала игры.

НАЧАЛО

Первое, что вам необходимо для игры – это небольшая компания друзей, один из которых возьмётся играть роль Данжн Мастера*, или ДМа. Хотя вы можете играть в крошечной группе – один ДМ и один игрок, лучший состав – это один ДМ и от трёх до пяти игроков. Вести игру с большим количеством игроков тоже возможно, однако это неминуемо замедлит игру.

Поскольку ДМ играет ключевую роль, возлагайте эту обязанность только на того, кто действительно этого хочет. Вести игру тоже весело, но для этого нужны совсем другие навыки, нежели для самой игры. Вторая книга этого сета, Книга Мастера, в деталях разбирает роль ДМа. ДМ (и только он) должен прочитать эту книгу.

После того, как ДМ выбран, все остальные должны создать персонажей – Игровых Персонажей, или ИП. В *Dragon Age* у вашего персонажа есть неплохая возможность стать великим героем Тедаса, однако начинает он обычным авантюристом, пытающихся создать себе имя. Никто не позволит вам начать игру рыцарем или Серым Стражем. Эти звания надо

ещё заработать, чему и посвящена игра.

Играя в ролевую игру, вы несёте полную ответственность за своего персонажа. Это ваше альтер эго в мире игры. По ходу игровых сессий ваш персонаж будет развиваться и изменяться, однако это не отменяет того, что ему нужна хорошая основа. Для этого здесь размещена *Глава 2: Создание Персонажа*, где рассказано не только об игровых характеристиках – способностях, значения которых показывают, в чём ваш персонаж хорош, а в чём – слаб, но и о концепции персонажа, целях, и связях с другими Игровыми Персонажами. Когда игра начнётся, то, как будет выглядеть персонаж, и как он будет развиваться, зависит только от вас. Отыгрывать персонажа, достигать поставленных целей и преодолевать опасности, с которыми вы сталкиваетесь в фентези – вот источник удовольствия от ролевой игры.

**DM, или Dungeon Master– так называется ведущий игры в самой популярной системе настольных ролевых игр Dungeons&Dragons. Здесь используется термин Game Master, GM, однако я посчитала нужным заменить на более привычную аббревиатуру.*

ОТГРЫВАЙТЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА:

"ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ?"

Этот вопрос вы должны задавать себе постоянно по ходу игры. ДМ будет описывать ситуацию и положение, которое в ней занимают один или более игроков. Что делают их персонажи и почему, выбирают игроки. Вы и другие игроки говорите ДМу, что желаете сделать, а потом разбираетесь с последствиями действия. Иногда для того, чтобы выяснить результат какого-либо действия, требуется использовать кубик. В оставшееся время вы общаетесь с героями других игроков и персонажами, которыми управляет ДМ, известными так же как Не-Игровые Персонажи, или НИПы.

"КТО ВЫ?"

Этот вопрос следует задавать, когда приходит время принимать решения. Создавая персонажа, вы наделяете его определённым характером и определёнными целями в жизни. Дальше герой должен обрасти плотью, и имеется два основных способа сделать это. Первый – обрисовать героя несколькими штрихами, и тут же начать игру за него. То есть образ вашего персонажа создаётся по ходу игры, обычно на основе текущего приключения, в событиях которого находит отклик прошлое героя. Это обычный подход к повествованию и вполне подходящий приём, если вы не хотите тратить много времени на создание вашего персонажа и поскорее приступить к игре. Второй способ – сразу продумать образ персонажа до мелочей, определиться с тем, как будете его отыгрывать, до начала игры. Если вы до того, как сядете за стол и бросите кубики в первый раз, уже будете знать, что будет представлять собой герой, это упростит процесс игры.

Но какой бы подход к созданию персонажа вы не выбрали, игра поможет вам определиться со своими идеями. Немного поиграв персонажем, вы осознаете его как личность, и будете интуитивно понимать, что бы сделал герой в той или иной ситуации. Конечно, не всегда выбор сделать просто; эти сложности и есть источник драмы.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ & КАМПАНИЯ

Приключение — это и складывающаяся из отдельных эпизодов история, и сценарий для ролевой игры. Считайте его отдельной новеллой или эпизодом телевизионной передачи. Сюжеты приключений могут перетекать друг в друга, но оно всё равно остаётся законченной историей. Разница между приключением в ролевой игре и приключением в книге состоит в том, что вы имеете полную свободу действий. Именно ваши поступки и поступки других игроков служат двигателем истории.

Кампания – это последовательность связанных между собой приключений. Если приключение мы сравниваем с рассказом или телевизионной передачей, то кампания – книжная серия или сезон. Некоторые приключения имеют самодостаточные сюжеты, тогда как остальные связываются друг с другом, образуя длинную историю. В ходе кампании персонажи, состоящие в команде приключенцев, зарабатывают опыт и повышают уровень. Со временем они всё больше развивают умения и способности, встречают всё более сложные испытания, и, конечно же, приобретают всё большую славу.
Полная компания по *Dragon Age* включает рост с 1 до 20 уровень для героев и много часов веселья — для игроков.

ПРИМЕР ИГРЫ

Далее мы приведём пример игры на трёх игроков, что должно вам дать представление о *Dragon Age RPG*. Вы будите сталкиваться с упоминанием о бросках кубиков, за которым следует толкование результата – но пока не задумывайтесь, что это и зачем это нужно. Просто наблюдайте за разворачивающимся действием и смотрите, как ДМ использует броски для испытания умения персонажей.

В приведённом примере роль ДМа выполняет Питер. Кейт играет городским эльфом-разбойником, Трой – магом-ферелденцем, а Джесс – воином из числа авварских горцев.

Питер (ДМ): В течение нескольких часов вы идёте под жарким полуденным солнцем. Дорога ведёт в небольшой лес, и вы наслаждаетесь прохладой, которую даёт тень деревьев. Как только вы покидаете лес, вы видите впереди караван. Он стоит на месте, однако лагеря рядом не разбито.

Кейт (Разбойник): Рядом с караваном есть дозорные?

Питер (ДМ): Сделай бросок на Восприятие (Зоркость) и скажи мне результат.

Кейт (Разбойник): [Бросает кубики] У меня 13.

Питер (ДМ): Хороший бросок. Твои глаза быстро привыкают к солнечному свету, и ты быстро оглядываешь караван. Ты видишь множество телег и фургонов, однако людей не видно. Единственные живые существа – это лошади, которые запряжены в фургоны, и они ведут себя беспокойно.

Джесс (Воин): Настораживает эта картина… Хочу взглянуть поближе.

Питер (ДМ): Только ты, или все вы идёте?

Трой (Маг): Пойдёмте вместе. Если это ловушка, то лучше попасть в неё всем троим, чем по отдельности.

Кейт (Разбойник): Вы, двое, идите со стороны дороги, а я подойду со стороны леса. Я постараюсь подкрасться незаметно и буду держать лук наготове.

Джесс (Воин): Я держу меч и щит наготове, и я иду к дороге.

Трой (Маг): Я держусь за спиной воина, и слежу, чтобы из леса не выскочила какая-нибудь гадость. Не надо нам подобных сюрпризов.

Питер (ДМ): Вы приблизились к каравану безо всяких происшествий и теперь видите шесть трупов, лежащих радом с телегами. Кажется, тела принадлежат гномам.

Джесс (Воин): Странно.

Трой (Маг): Не особенно. Гномы-наземники – великолепные торговцы. Они продают и покупают буквально всё.

Кейт (Разбойник): Как они умерли? Из их тел торчат стрелы?

Питер (ДМ): Ты можешь это выяснить, сделав бросок на Восприятие (Зоркость) или Разум (Лечение).

Кейт (Разбойник): Лучше на Восприятие – я в этом сильнее. [Бросает кубики] Ха, теперь у меня 15.

Питер (ДМ): Ты приближаешься к одному из тел и осматриваешь его. Раны нанесены не оружием. Ты думаешь, что, судя по дырам на одежде и броне, они нанесены когтями. Большими когтями.

Трой (Маг): Чувствую трупный запах?

Питер (ДМ): Теперь, когда ты подошёл близко – да, чувствуешь. Тем более что лежат они на самом солнцепёке.

Трой (Маг): Получается, они мертвы уже

некоторое количество времени, и нападение было совершено не две секунды назад… Поскольку не вижу поблизости существ с длинными когтями, приближаюсь к каравану и ищу выживших.

Джесс (Воин): Я взбираюсь на одну из телег, и осматриваю с этой позиции местность.

Питер (ДМ): Сделай бросок на Восприятие (Поиск), Трой.

Трой (Маг): [Бросает кубики] У меня 9. Бросок не очень, да?

Питер (ДМ): Не очень, да. Ты находишь ещё несколько трупов, однако, ни одного выжившего.

Джесс (Воин): Быть может, некоторые гномы убежали. Если бы моих товарищей вот так вот вскрыли, я бы тоже... прогулялся.

Кейт (Разбойник): Ты, должно быть, прав. Я смотрю на следы. Нужен бросок на Восприятие (Отслеживание), верно?

Питер (ДМ): Верно.

Кейт (Разбойник): У меня выпало 11.

Питер (ДМ): Запутанные цепочки следов имеются вокруг всего каравана. Следы самые разные, некоторые принадлежат гномам, другие – каким-то большим двуногим существам.

Трой (Маг): Двуногие, но с огромными когтями. Мне не нравится, как это звучит.

Питер (ДМ): Тем не менее, вы находите одну цепочку гномьих следов, которые ведут прочь от каравана. Похоже, этот гном был ранен: рядом со следами – дорожка из капель крови. След ведёт прочь от дорог, в лес.

Трой (Маг): Пойдём по следу.

Кейт (Разбойник): Согласна. Я впереди.

Питер (ДМ): Вы идёте по следу, назад, в лес. Где-то через 30 футов, под упавшим деревом, вы находите гнома. Он, похоже, без сознания и ранен, но жив.

Трой (Маг): Не будем терять времени. Я подхожу к гному и читаю заклинание исцеления. Я трачу на это 2 очка маны.

Питер (ДМ): Сделай бросок заклинания. Как я говорил, сложность броска исцеления равна 10.

Трой (Маг): Ну да. [Бросает кубики] У меня 12. [Снова бросает кубики] Он восстанавливает 7 здоровья.

Питер (ДМ): Ты прикасаешься к лежащему гному, и магия течёт от твоих пальцев к его телу. Он потерял много крови, однако магия возвращает его к жизни, и он приходит в себя. На его

лице испуг.

Трой (Маг): Спокойнее, дружище. Ты в безопасности.

Питер (ДМ): Гном немного успокаивается и обращается к вам троим: "Спасибо вам за помощь. А где остальные?"

Кейт (Разбойник): Боюсь, вы первый гном, кого мы обнаружили живым.

Джесс (Воин): Расскажете нам, что случилось?

Питер (ДМ): "Это всё главный караванщик виноват, – говорит гном. – Он подумал, что мы сэкономим время, если разобьём лагерь посреди ночи. Я спорил с ним, но он не желал ничего слушать. Плохое предчувствие у меня возникло ещё в лесу, но потом я решил, что если мы уже вышли из него, то бояться нечего. А потом из теней появились они – огромные твари, чьи когти были размером с мою голову. Когда я увидел, что уже трое стражников упали, я побежал прочь. Один из них разодрал мне когтями плечо, но я не останавливался, продолжая бежать. Через некоторое время крики и шум битвы затихли, и я потерял сознание. А потом я увидел вас.

Джесс (Воин): Вы думаете о том же самом, о чём я?

Трой (Маг): Я думаю о порождениях тьмы.

Кейт (Разбойник): Порождения тьмы. Мда. Плохо сочетаются с солнечным деньком и неторопливым путешествием.

ИГРА В КОМАНДЕ

Большая часть книги посвящена правилам, во-первых, и созданию персонажа – во-вторых. Однако важно не забывать, что ролевая игра – это, прежде всего, игра в команде. Команда "едина в двух лицах": это и команда приключенцев, и команда игроков.

Ваш персонаж – член команды приключенцев (которая также называется "партией"). У каждого героя свои цели, однако, наряду с этим существуют и цели команды. Герои могут ссориться или даже враждовать, однако на протяжении игры они связаны общим делом. Сотрудничество чаще всего изначально входит в планы приключенцев, но хорошая работа в команде не помешает никогда. Чтобы её обеспечить, обсудите во время создания персонажа, как кто планирует играть. Неплохо также убедиться, что в команде будет хотя бы по одному представителю каждого класса. Обсуждая, что связывает персонажей, продумайте причины, которые заставляют их искать приключений вместе.

Вы и остальные люди, которые играют с вами, тоже образуют команду – команду игроков. Вам с вашими друзьями придётся проводить много времени вместе, так что вы изначально должны неплохо ладить между собой. Задача ролевой игры – доставлять удовольствие всем, так что избегайте ссор за столом. Некоторые игроки попытаются всегда быть в центре внимания, принимая активное участие в каждой сцене, словно игра о них и ни о ком больше. Избегайте подобного поведения: это только разозлит остальных игроков. Остальные тоже должны получить шанс стать главными героями, так что уйти на задний план, когда

наступает важный для их персонажей момент – отличная идея.

Если по каким-то причинам игра идёт не очень хорошо – обсудите это. Если все разойдутся по домам в дурном расположении духа, это ни к чему хорошему не приведёт. Попытайтесь понять, что именно пошло не так, и в следующий раз попробуйте избежать этого.

Другая распространённая проблема – игроку не нравится его персонаж. Возможно, он плохо вписывается в группу, или, поиграв, игрок захотел взять другой класс. Эту проблему легко решить: пусть игрок создаст нового персонажа аналогичного уровня, который заменит старого, если это только возможно сделать — и таким образом вновь начнёт получать удовольствие от игры.

ОСНОВЫ ИГРЫ

Ниже изложены основные правила игры. Прочтите их до того, как углубитесь в Книгу Игрока. В последующих главах о них будет рассказано более подробно.

В *Dragon Age RPG* вы должны создать персонажа. Вы можете играть человеком, эльфом или гномом с разными предысториями. После этого вы выбираете класс: маг, разбойник или воин. Ваш класс определит суть персонажа и имеющиеся в его распоряжении умения. Ваши персонажи начинают 1 уровнем, приключенцами-новичками, но впоследствии они могут подняться до 20 уровня и стать величайшими героями Тедаса. Правда, не думайте, что это будет просто.

У вашего героя есть восемь способностей, таких, как Сила и Разум, и каждая из них имеет значение, выраженное числом (среднее значение равно 1). Когда ваши персонажи хотят сделать что-то, ДМ может потребовать броска на способность. Это бросок кубиков, результат которого определяет, успешно ли было совершено действие или оно провалилось; такие броски по ходу игры вам

придётся совершать чаще всего. Чтобы сделать бросок на способность, вам просто нужно бросить три шестигранных кубика (3к6), сложить результаты, и добавить соответствующую способность. Таким образом вычисляется результат броска; чем он выше – тем лучше.

Результат броска = 3к6 + Способность

Возможно, вам придётся добавлять также бонусы или штрафы, чаще всего – фокусы способностей, отражающие область, в которой вы квалифицированы. Получив результат броска, вы называете его ДМу, и он говорит вам, было действие успешным или провалилось.

Здоровье — ещё одна характеристика вашего персонажа, выраженная числом. Когда он получает урон, Здоровье уменьшается. Когда оно достигает 0, ваш персонаж может умереть.

В бою у героя есть возможность использовать приёмы. Когда на двух или более кубиках выпадают одинаковые значения, герой получает определённое количество очков приёмов. Вы можете использовать эти очки для того, чтобы проделать определённые трюки. Приёмы помогают сделать бои динамичными и интересными. Также есть приёмы колдовства, которые помогут магам усилить заклинания.

СЕРЫЕ СТРАЖИ

Как известно тем, кто играл в Dragon Age: Origins, Серые Стражи – элитная организация героев, предназначение которой – сражаться с порождениями тьмы и Мором, который они разносят. Когда-то их было огромное количество, и в бой они шли, оседлав величественных белоснежных грифонов. Однако со времён последнего Мора прошёл век, и их ряды поредели, поскольку многие на Тедасе считали, что в них отпала нужда. Из Ферелдена Стражи были полностью изгнаны, и вернулись только несколько десятилетий назад; они до сих пор немногочисленны. Герои в Dragon Age RPG не могут начинать игру Серыми Стражами. Эту честь надо ещё заработать. Больше информации о Серых Стражах и том, как к ним присоединиться, содержится в Сете 2.

КУБИКИ В ИГРЕ

Dragon Age использует только один тип кубиков: шестигранный кубик, который называется также к6. Это самый распространенный тип кубика, который используется во многих настольных играх – если вам понадобится больше кубиков, чем продаётся с этим сетом. В

Dragon Age используются следующие типы бросков:

- **1к3:** Иногда вам требуется получить случайное число в диапазоне от 1 до 3. В этом случае вы бросаете к6 и делите результат напополам, так что бросок 1-2 считается за 1, 3-4 = 2, а 5-6 = 3.

- **1к6:** Просто бросьте кубик и запомните результат. Чаще всего прибавляется модификатор, например 1к6+3. В этом случае просто прибавьте модификатор к броску кубика. Например, если вы выбросите 2, то, добавив модификатор 3, получите 5.

- **2к6:** Поступайте так же, как и в предыдущем случае, но бросьте два кубика и сложите результаты. Например, если на одном кубике выпадет 3, на втором – 6, то результат будет равен 9.

- **3к6:** Так же, как и в предыдущем случае, только бросается три кубика и выпавшие результаты складываются. Если делаете бросок на способность, то должны убедиться, что два кубика из тех, что вы кидаете, одного цвета, а третий от них отличается. Этот третий кубик называется Кубиком Дракона и играет в толковании результатов важную роль: он решает, насколько успешно ваше действие и позволяет вам использовать приёмы.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В Книге Игрока шесть глав. Вот они:

ГЛАВА ПЕРВАЯ: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ФЕРЕЛДЕН

Из неё вы узнаете о сеттинге *Dragon Age*. Вам не обязательно читать её в первую очередь, однако её необходимо хотя бы просмотреть до того, как начать создание персонажа. Это поможет вам определить, какое место ваш персонаж занимает в Ферелдене и поможет придумать предысторию и мотивацию.

ГЛАВА ВТОРАЯ: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Вы не можете играть без персонажа, и в этой главе рассказывается, как его создать. В ней подробно описан путь от задумки до законченного, цельного персонажа, состоящий из восьми простых шагов. Вы будите сталкиваться с правилами и терминами, которые вам пока не знакомы, но не беспокойтесь. О них будет рассказано впоследствии.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ФОКУСЫ И ТАЛАНТЫ

Фокусы и таланты – средства сделать персонажа особенным. Что это такое, рассказано в Главе 2, однако здесь дана более подробная информация о них и об их использовании.

ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ: ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Герой начинает с каким-никаким снаряжением и небольшой суммой серебряных монет. Вы можете потратить эти деньги на то, чтобы купить ещё какое-то снаряжение, а также узнаете о характеристиках доспехов и оружия.

ГЛАВА ПЯТАЯ: МАГИЯ

В этой главе рассказывается о природе магии, и представлены заклинания для начинающих магов. Если вы не играете за мага, то вы можете пропустить эту главу, если хотите.

ГЛАВА ШЕСТАЯ: ИГРА

Последняя глава даёт основные правила игры. Вы найдёте в ней полные сведения по броскам на способности, а также правила боёв и использования приёмов.

В конце Книги Игрока вы найдёте словарик терминов и алфавитный указатель. Он вам пригодится и для того, чтобы выучиться играть, и когда нужно в ходе игры быстро припомнить какое-то правило. Также там имеется лист персонажа, который вы можете отксерокопировать.

Сейчас вы должны перейти к *Главе 1: Добро пожаловать в Ферелден*, откуда вы узнаете гораздо больше о сеттинге Dragon Age. Если вы спешите приступить к созданию персонажа, то приступите сразу к *Главе 2: Создание Персонажа*, однако непременно хоть просмотрите первую главу, прежде чем начать первую игровую сессию по *Dragon Age*.

ВПЕРЁД, ЗА ИГРУ!

Таковы основы *Dragon Age*. А сейчас пришло время попробовать создать своего персонажа. Вперёд, за игру!

ГЛАВА ПЕРВАЯ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ФЕРЕЛДЕН!

Государство Ферелден (Ferelden) расположено на юго-востоке континента Тедас (Thedas). Это большая варварская страна, населённая очень гордым народом, который начал "оцивилизовываться" лишь пару веков назад. Ферелденцы – воинственные люди, ценящие честь и верность больше материальных богатств. Они являются потомками Аламарри (Alamarri), варварских племён с культом войны, живших ради сражений. Предводителями Аламарри были сильные военачальники, известные как "банны" (banns); они проводили жизнь в бесконечных войнах друг с другом за земли и влияние, которых желал каждый. История Аламарри написана кровью великих героев, которые достигали невероятной силы и завоёвывали огромные территории – но лишь для того, чтобы после их смерти племена, которым они предводительствовали, затевали внутренние свары, а владения вновь разрывались на куски.

Аламарри исповедовали анимизм, поклоняясь множеству богов природы. Самым священным из всех зверей считался волк, созданный богами специально для того, чтобы вести и защищать людей. Лучшим из молодых воинов Аламарри давали волчат в напарники, а волков, павших в сражении, чествовали так же, как и величайших воителей. Однако у этих поверий была и тёмная сторона. Одна из них рассказывает о волке, который отдал своего хозяина тёмным богам в обмен на способность принимать облик человека. Получившаяся в результате тварь не могла как унять звериную натуру, когда была среди людей, так и забыть в себе человека, когда пыталась найти место среди зверей. Так родился первый вервольф (werewolf), презираемый всеми остальными существами, ненавистный и людям, и волкам. Неизвестно, правдиво это сказание или нет, но для Аламарри верфольфы долгое время были настоящим бедствием, пока, наконец, все племена не объединились, чтобы дать отпор общему врагу. Они одержали победу, перебив своих врагов-оборотней и загнав последних из них глубоко в леса, где, как шепчутся некоторые люди, они обитают до сих пор.
В настоящее время у Ферелдена два врага, которые тоже ведут род от Аламарри. Несколько веков назад, когда их предки только пришли в Ферелден, разгорелась ужасная гражданская война, в результате которой одна из фракций Аламарри откололась. Бунтари вскоре стали известны как Авварские горцы (Avvarian hillsmen), самый кровожадный род и так

воинственного народа. Однако, несмотря на всю любовь к битвам, они со временем были загнаны на Морозные Горы (Frostback Mountains), где обитают и по сей день, лелея древние обиды на своих братьев по крови. Они хранят верность заветам предков, поклоняются богам природы, когда-то почитавшимися всеми Аламарри, и презирают «низинников» – слабовольных вероотступников, попавшихся в ловушку цивилизации. Несмотря на то, что число Авваров сравнительно невелико, они отличные бойцы, закалённые тяжёлыми жизненными условиями. Их зимних набегов, пусть даже они немногочисленны, до сих пор ужасающе боятся по всему Ферелдену.

Тогда как первые Аламарри пришли в Ферелен с далёкого востока, некоторые поселились в болотистых лесах и на лежащей южнее тундре, известной как Дебри Коркари (Korcari Wilds). Народ, проживающий в тех краях, стал известен как дикари Хасинды (Chasind), странные извращённые люди, мучимые тёмными желаниями. Древние сказания гласят, что через "множество зим", прошедших с того момента, как они откололись от прочих Аламарри, Хасинды вторглись на северные земли в сопровождении "белых теней" и уродливых болотных созданий. На некоторое время они завоевали Аламарри, хотя на вопрос, сколько времени длилось их владычество и даже действительно ли жители долин были порабощены, разные легенды отвечают по-разному. Их иго закончилось, когда Аламарри перебили хасиндских шаманов, которые своей ворожбой призывали тени, и отбросили воителей обратно на юг. Через тысячу лет после этого среди Хасиндов появилась легендарная Флемет (Flemeth), ведьма ужасающей мощи. Её дочери, ведьмы Коркари, собрали войска из дикарей и других куда более страшных созданий, и повели их против севера. Никто не мог противостоять им, пока герой Кормак (Cormac) не встал во главе армии воителей Аламарри и

гномов Орзаммара (Orzammar) и не пошёл на битву против войск Флемет. После многих кровавых боёв Хасинды были разбиты наголову, а ведьмы – сожжены. Но и по сей день Ферелден с опаской оглядывается на юг, относясь к Хасиндам с недоверием и ненавистью.

Возможно, самое впечатляющее достижение Аламарри – то, что они выстояли против армий Империи Тевинтер (Tevinter Imperium). Когда-то она была главной силой Тедаса, и всем остальным народам пришлось склониться перед мощью её магии. Но даже несмотря на огромное превосходство империи, в течение почти двух веков Аламарри и их союзники отражали атаки имперских войск, которые велись со стороны Морозных Гор с целью завоевания варварского Ферелдена.

Три раза усилия Тевинтера едва не увенчались успехом – они прорывались в Ферелден всё глубже и глубже, однако каждый раз отступали к Морозным Горам. Три раза Аламарри объединялись с Авварами и Хасиндами, чтобы отбросить силы Империи назад – единственные в своём роде случай, когда эти трое объединялись, чтобы дать отпор общему врагу. В четвёртый раз, оказавшийся последним, развивая свои успехи в Ферелдене, Тевинтер смог удерживать западную часть равнин достаточно долго, чтобы построить несколько крепостей и проложить Имперский Тракт (Imperial Highway), необходимый для быстрой переброски войск и припасов. Прославленная твердыня Остагар (Ostagar) была построена далеко на юге, чтобы отследить приближение Хасиндов, а каждый камешек её стен был укреплён столь сильной магией, что ничто не могло разрушить эту древнюю твердыню до основания.

Успех дорого обошёлся Тевинтеру. Укрепившиеся на землях, они стали целью постоянных набегов, а поставляемых припасов едва хватало. В Империю поползли слухи о

воинственности и неутолимой кровожадности южных варваров. Назначение на какой-либо пост в Фере лдене вскоре стало рассматриваться как наказание, изгнание и даже смертный приговор.

Тевинтеру удалось продержаться в Ферелдене более века, но их позиции едва ли можно было назвать крепкими. В конце концов, среди варваров появился хитрый герой, который нашёл способ разрушить казавшиеся несокрушимыми стены Остагара. Его имя, равно как сведения о происхождении, были утеряны, так что Аввары, Хасинды и Ферелденцы (как потомки Аламарри) до сих пор каждый относят его к своему племени; в сохранившихся сказаниях он зовётся просто Погибелью Остагара (Bane of Ostagar). Падение величайшей крепости Империи в Ферелдене отбило у Тевинтера последнее желание остаться на этих землях. И, хотя прошлые сражения стоили немалой крови, имперцы поспешили убраться восвояси – они снова ушли за Морозные Горы, чтобы никогда не вернуться назад...

А потом на Тедас пришёл Первый Мор (the First Blight).

Церковь Пророчицы (the Chantry, the Church of the Prophetess) учит, что именно людская гордыня привела в мир порождений тьмы и Мор. Группа магов решила "прорубить окно в Небеса", но небесные сферы извергли их, а обитавшие в их душах пороки обратили магов в страшных чудищ, первых Порождений Тьмы. Эти чудовища забились в глубины Тедасе, сделав своим домом тоннели гномьих королевств. Ведомые шёпотом в темноту, они отыскали Думата (Dumat), одного из Старых Богов – древнего дракона, спящего в глубинах земли. Посредством тёмного ритуала они освободили его, превратив в ужасную тварь, известную как Архидемон, и мир погрузился в войну. И так происходило снова и снова. Во время Мора кажется, что сам мир отравлен ордами порождений тьмы, которые являются всё в новых и новых обликах, каждый из которых ужаснее предыдущего. Засыхают растения, мутнеют воды рек, даже небо

С той древней эпохи, когда Тедасом правила Империя Тевинтер, прошло девять веков. Каждый век равен ста годам. Даты записываются следующим образом: номер века, двоеточие, и год. Игра берёт начало в 9:30, то есть в тридцатом году Века Дракона.
Эти девять веков описаны ниже:

I Век Пророка (Divine): Век Второго Мора (Blight).

II Век Славы (Glory): В этом веке Тейрн Кэдмон (Teyrn Caedmon) становится первым королём Ферелдена, однако королевство разваливается после его смерти. В эту же эпоху Церковь (Chantry) объявляет Священный Поход против Долов (Dales), и объединённые войска Орлея и Ферелдена разрушают родину эльфов.

III Век Башен (Towers): В этом веке случается Третий Мор. Также в это время Ферелден сталкивается с угрозой Хасиндов, предводительствуемых одержимой Флемет и её дочерьми, ведьмами Коркари.

IV Чёрный Век (Black): Большая война Ферелдена с вервольфами заканчивается почти полным истреблением последних. Орлей пытается воспользоваться моментом и впервые вторгается в Ферелден, однако после трёхлетней войны побеждён.

V Благородный Век (Exalted): Век Четвёртого Мора. Каленхад заявляет права на корону Ферелдена, и ему наконец-то удаётся сплотить племена Аламарри в единую нацию. Серые Стражи (Grey Wardens) основывают постоянный форпост в Ферелдене.

VI Век Стали (Steel): В Ферелден вторгаются Аввары, сея разруху и опустошение на своём пути. И хотя в конце концов их нападение отбито, вражда между Ферелденом и Авварами жива и по сей день.

VII Век Шторма (Storm): Серые Стражи изгнаны из Ферелдена. Тем временем на юге недавно образовавшиеся Благородные Марки (Exalted Marches) сражаются против Кунари (Qunari), странных завоевателей, пришедших из-за моря.

VIII Благословенный Век (Blessed): Орлей вторгается в Ферелден во второй раз. Страну раскалывает гражданская война: узурпатор Король Мегрен (Meghren) сражается с войсками Мятежной королевы (Rebel Queen).

IX Век Дракона (Dragon): Мэрик, сын убитой Мятежной Королевы, побеждает Орлесианцев и восходит на трон Ферелдена. Незадолго до битвы на Реке Дейн (River Dane) появляется дракон и опустошает Орлесианские деревни. Поскольку до этого считалось, что драконы были уничтожены охотниками, никто не сомневается, нарекая эпоху Веком Дракона.

становится пепельного цвета, когда начинается Мор. Каждый Мор начинается с пробуждения Архидемона, которые ведёт за собой орды Порождений Тьмы.

Первый Мор произошёл в Империи Тевинтер и опустошил её, однако долин Ферелдена разорение не коснулось даже краем. Прошло почти два века до того, как орден, известный как Серые Стражи, уничтожил Думата в Битве на Равнинах Безмолвия (Battle of the Silent Plains) в южном Тевинтере. Первый Мор завершился, но большая часть Тевинтерской Империи лежала в руинах.

В это время в Ферелдене Пророчица Андрасте (Prophetess Andraste) узрела Создателя, который повелел ей проповедовать его учение его детям. Человечество должно было отречься от фальшивых богов, порока и тёмной магии. Самый страстный последователь Андрасте и одновременно её муж, вождь Аламарри Маферат (Maferath), объединил под своей властью все племена, в то время как его жена стала духовным предводителем. Они убедили своих людей, что пришло время низвергнуть Империю Тевинтер, и отправились в поход через Недремлющее Море с армией, достаточно большой для исполнения такого замысла. Тевинтер собрал все имеющиеся у него силы, чтобы остановить орды Аламарри, и их тоже вполне хватало для того, чтобы уничтожить варваров – но не для того, чтобы одновременно подавить вспыхнувшее в самом сердце Империи восстание, которое захлестнуло низшие слои населения и рабов – в основном эльфов – последователей учения Андрасте. В битве на Полях Валариан (Valarian Fields) основные силы Империи были разбиты, и Маферат завоевал южный Тевинтер. Однако пророчица была схвачена агентами Империи и казнена. Через десять лет со дня казни Андрасте Архон Тевинтера (Archon of Tevinter) объявил, что переходит в её веру, и что вина за предательство лежит на её муже, который позавидовал растущей популярности пророчицы. Маферат рассчитывал купить смертью Андрасте перемирие с Тевинтером. Все Аламарри покинули Маферата и вернулись в Тевинтер, и юг вновь на века погрузился в пучину хаоса и сражений.

Лишь через много лет легендарный Хафтер (Hafter), первый Тейрн (Teyrn) Ферелдена, принёс Аламарри толику мира. Во время Второго Мора он вёл своих людей во многие битвы с Порождениями Тьмы, обеспечив этим период относительного спокойствия. Внук Хафтера, Кэдмон (Caedmon), был обычным полководцем, который решил объявить себя королём Ферелдена. Хотя его начинания не увенчались успехом, он утвердил Андрастианскую Церковь (Andrastian Chantry) как официальную религию Ферелдена. Через ещё три века кровопролития и тяжёлых времён, великий воитель Каленхад (Calenhad) наконец-то победил прочих претендентов на трон и был коронован церковью как Король Ферелдена. Король Каленхад сделал Денерим (Denerim), столицу, открытой для торговли с остальными народами.

По прошествии ещё нескольких наполненных усобицами веков Орлесианской Империи (Orlesian Empire) удалось захватить Ферелден. Когда Денерим был захвачен, Король Брандель (King Brandel) десять лет вёл партизанскую войну против захватчиков, пока не был убит. Его дочь, Мятежная Королева (Rebel Queen) посвятила всю жизнь борьбе с Орлесианцами. Её сын, Мерик (Maric), в конце концов вернул трон и полностью изгнал Орлесианцев из Ферелдена. Правление короля Мерика ознаменовало начало золотого века Ферелдена. Демонстрируя готовность забыть старые обиды, Мерик подписал мирный договор с юной Императрицей Орлея Селиной (Empress Celene of Orlais), когда та нанесла визит в Денерим.

Со дня подписания договора прошло десять лет. Король Мэрик умер, оставив трон Кайлану,

своему единственному сыну. Ферелден становится всё более значим на мировой арене, однако многие верят, что, поскольку на протяжении нескольких веков порождения тьмы почти не встречались, пришло время Пятого Мора, и разразится он именно в Ферелдене.

ФЕРЕЛДЕН

Ферелден – страна с умеренным, благоприятным климатом, хотя зимы чудовищно суровы. Ферелден славится разнообразием рельефа, и большие территории остаются дикими, так что неподготовленным там придётся нелегко. На севере региона, известного как Побережье (Coastlands), лежит Недремлющее Море (Waking Sea), отделяющее Ферелден от Вольных Марок (Free Marches) – такое название дано кучке богатых городов-государств, которые контролируют центр континента. Денерим, столица Ферелдена и резиденция его короля, располагается на востоке. Большая часть восточных и юго-восточных земель не тронуты цивилизацией, особенно древний Лес Бресилиан (Brecilian Forest). Лес слывёт диким местом, пристанищем воров, убийц и вервольфов. Говорят, там даже деревья ходят и убивают неосторожных. Только странный народ, известный как Долийские эльфы (Dalish elves), решаются регулярно посещать лес, что наводит на мысль, что они каким-то образом приложили руку к проклятию, лежащему на этих землях. Те Ферелденцы, что готовы бросить вызов лесу, обычно живут в городе Гварене (Gwaren), где также располагается порт Океана Амарантайн (Amaranthine Ocean). Амарантайн образует восточную границу Ферелдена. Это необъятная водяная гладь, простирающаяся до горизонта, пока остаётся неисследованной.

Юг Ферелдена – это в основном холмистые равнины, во многих местах заросшие нетронутыми лесами. Регион делится пополам (пусть такое разделение не зарегистрировано официально) остатками Имперского Тракта, который, подобно змее, ползёт с запада страны вниз, к руинам Остагара. Земли восточнее тракта известны как Южные Холмы (Southron Hills), западнее – Внутренние Земли (Hinterlands). Южные Холмы — каменистая пересечённая местность, которая тянется к южной оконечности леса Бресилиан и граничит с Дебрями Коркари. Внутренние Земли включают широкую полосу земли вокруг берегов Озера Каленхад и тянутся до склонов Морозных Гор; они раскинулись так широко, что граничат с Дебрями Коркари тоже. Под боком и аввары (на западе), и Хасинды (на юге) – народ южного Ферелдена не зря славится мужеством перед лицом опасностей. О том, что лежит на дальнем юге, за Дебрями Коркари, - если там есть что-то кроме бесконечной тундры – Хасинды упорно молчат.

Западный Ферелден, граничащий с Морозными Горами, – дом племён Авварских горцев. Среди Морозных Гор полно таких, чьи вершины покрыты снегом круглый год. Периодически возникают странные и непрочные ледяные образования, в том числе и "ледяные мосты", которые тянутся от вершине к вершине и по которым можно пройти, если смелости хватает. Талые воды, стекающие со склонов Морозных Гор, питают холодное озеро Каленхад. Озеро отличается изумительной водой, синей и прозрачной, и, говорят, обладает волшебными силами. Не удивительно, что Башня Круга (Circle Tower), резиденция Ферелденского Круга Магов, стоит на острове в северной части озера. Башня служит окрестным ориентиром, поскольку видна за много миль. Орзаммар (Orzammar), последнее королевство гномов, лежит под северными Морозными Горами. Гномы очень осторожны в общении со всеми народами, особенно – с Авварами. За Морозными Горами лежит Орлесианская Империя, центр Церковной власти, и самая сильная, по мнению учёных, страна Тедаса. Времена, когда Орлей оккупировал часть Ферелдена, до сих пор живы в памяти людей, и, несмотря на мирный договор, отношения между двумя государствами остаются натянутыми.

В центре Ферелдена, как географическом, так и политическом, лежит Баннорн (Bannorn). В этой огромной долине расположено большинство ферм Ферелдена. Тогда как земли принадлежат свободным крестьянам, власть над Баннорном, как политическая, так и военная, принадлежит множеству разных баннов (banns), - этот титул, произошедший от древнего Аламаррского слова "вождь", и лёг в основу названия региона.

ИТАК, ЧТО ИМЕННО Я ЗНАЮ?

Далее последует краткий обзор Ферелдена, сеттинга, открывающего *Dragon Age RPG*. Именно из этого региона будут родом ваши первые персонажи и в нём они переживут свои первые приключения. Последующие книги подробно опишут соседние страны, позволяющие как делать "заграничных" героев, так и расширить доступный для приключений мир. А сейчас важно, чтобы герой узнал о своей стране и нравах её жителей.

ОБЗОР

Ферелденцы известны своим лютым свободолюбием, что наложило отпечаток на всю их культуру. Благородное происхождение или родство со знатью не гарантирует, что тебя будут уважать – преданность своих людей ферелденские дворяне должны ещё завоёвывать. В Ферелдене никогда не было крепостных, а работорговля запрещена, в то время как и то, и другое довольно распространено в остальных странах.

Отвагу и умение сражаться ферелденцы ценят выше, чем богатство и знатность рода. Хоть и нельзя сказать, что они совсем свободны от предубеждений, они довольно открытые люди – хоть и до сих пор считаются "варварским" народом. Ферелденцы любят, когда говорят прямо,

КАЛЕНДАРЬ

Годовой календарь, который используется на данный момент, был создан в первые дни существования Империи Тевинтер. Он состоит из 12 месяцев по 30 дней в каждом и пяти аннумов (annums) (ежегодных праздников). Аннумы знаменуют конец одного времени года и начало другого, а один из них служит первым днём нового года. У каждого месяца есть "высокое" наименование на Древнем Тевине, однако в Ферелдене почти все пользуются народными названиями, которые перечислены ниже:

Аннум: Первый День (First Day)
Первый месяц: Винтермарч (Wintermarch)
Аннум: Винтерзенд (Wintersend)
Второй месяц: Гвардиан (Guardian)
Третий месяц: Драконис (Drakonis)
Четвёртый месяц: Клаудрич (Cloudreach)
Аннум: Саммердей (Summerday)
Пятый месяц: Блумингтайд (Bloomingtide)
Шестой месяц: Юстиниан (Justinian)
Седьмой месяц: Солас (Solace)
Аннум: Фуналис (Funalis)
Восьмой месяц: Август (August)
Девятый месяц: Кингсвей (Kingsway)
Десятый месяц: Харвестмер (Harvestmere)
Аннум: Сатиналия (Satinalia)
Одиннадцатый месяц: Фёстфолл (Firstfall)
Двенадцатый месяц: Харинг (Haring)

без обиняков, а ещё больше любят, когда от слов сразу переходят к делу. Они не будут бросаться оскорблениями, если не готовы к драке. Многие Ферелденцы ставят свою честь превыше всего, и скорее умрут, чем нарушат данное слово. Как следствие, они очень осторожны в заключении любых соглашений, если не уверены, что смогут их выполнить.

Аламарри – единственный народ, который отверг "преимущества" зависимости от Тевинтерской Империи. С их точки зрения Имперское правление со всей его великой магией и культурой несло лишь порок и упадок, и уничтожило бы всё, что делало Аламарри Аламарри. Поскольку весь остальной Тедас не устоял перед Тевинтером, их культуры были подавлены и безвозвратно изменены под влиянием имперских ценностей. С одной стороны, это привело к развитию наук и искусств, с другой – извратило менталитет. Как следствие, иностранцы склонны считать современное искусство Ферелдена грубоватым, хотя и, несомненно, не лишённым некого "варварского" величия. Ферелденцы, со своей стороны, невероятно гордятся своими достижениями, и не снисходят до сравнения с другими культурами, которые кажутся им простым подражанием Тевинтерской.

ДВОРЯНЕ

Каждый человек принадлежит какому-то социальному классу, и у каждого класса есть свои права и обязанности. В Ферелдене, в отличие от остальных стран на Тедасе, дворяне не считаются людьми высшего сорта и не обладают большими правами, чем остальные классы; они просто имеют свои особенности. Да, как правило, к дворянам относятся иначе, чем к остальным, однако такое отношение более происходит от их искусности в бою, нежели от социального положения. Дворяне других стран частенько обнаруживают, что простой народ Ферелдена куда более надменен, чем у них на родине, и раболепства от них не дождёшься.

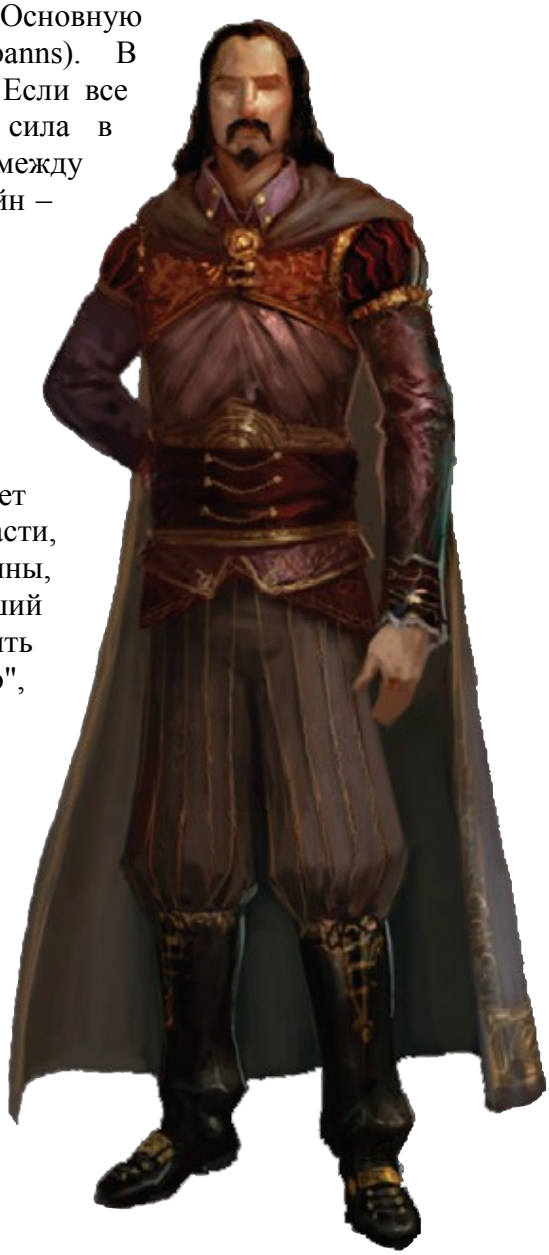
Первая обязанность Ферелденской знати – сражаться за свой народ, кем бы ни был твой противник: человеком ли, порождением тьмы ли, или кем-то другим. Тогда как всякий ферелденец может похвалиться умением драться, от дворян ждут, что они будут принимать участие в воинах – это, по сути дела, и есть их профессия. Ферелденские дворяне не владеют землёй. Они, как правило, владеют небольшими укреплёнными поместьями, тогда как лорды посильнее управляют цитаделями и большими крепостями, но фермы на их землях принадлежат свободным крестьянам, равно как и урожай, который они собирают, и доходы, которые они получают от его продажи. В Ферелдене выходит так, что простой народ покровительствует дворянам: каждая фермерская община выбирает банна, которому будет давать клятву верности, и каждый год они повторно обсуждают этот вопрос. Группа крестьян, недовольная тем, как банн их защищает, может отказаться от его руководства и перейти к другому банну – особенно если тот живёт менее, чем в дне езды.

На самом верху социальной лестницы находится Король Ферелдена, чей двор располагается в столице – Денериме. Король выражает интересы всего ферелденского народа, как военные, так и торговые. Тогда как Король может предлагать для своей страны новые законы,

"королевские указы", по сути дела, создаются под давлением обстоятельств, и должны собрать большинство голосов на Собрании Земель (Landsmeet), которое представляет собой законодательный орган, где заседают все дворяне Ферелдена. Собрание происходит один раз в сезон, в Денериме, на нём обсуждаются насущные вопросы и рассматриваются жалобы на Короля. Не все дворяне могут регулярно посещать Денерим, так что они могут послать заместителя, или младшего члена семьи, или доверенного простолюдина, чтобы те проголосовали вместо них. Сейчас на троне находится Кайлан (Cailan), сын легендарного Мерика, положившего конец орлесианской оккупации. Большинство считает, что Кайлан проницательно распоряжается наследством отца и чувствует всю тяжесть возложенной на него ответственности. Сможет ли он нести это бремя дальше, или сломается под ним – покажет время.

Сразу за королём стоят тейрны (teyrn) – полководцы, обладающие такой силой и влиянием, что каждому из них присягнуло на верность множество баннов. Сейчас в Ферелдене существует два тейрна: Тейрн Брайс Кусланд из Хайевера (Teyrn Bryce Cousland of Highever) и Тейр Логейн Мак-Тир из Гварена (Loghain Mac Tir of Gwaren). Тейрн Логейн – простолюдин, который, благодаря блестящим тактическим способностям, стал лучшим генералом Короля Мерика; его дочь, Анора – жена Кайлана и Королева Ферелдена. Логейна все уважают как пример того, что в Ферелдене любой человек с помощью своих способностей может подняться сколь угодно высоко.

Чуть ниже тейрнов стоят эрлы (arls) – могущественные банны, которые контролируют важные крепости или пограничные регионы. Основную массу ферелденского дворянства составляют банны (banns). В королевстве множество баннов, как сильных, так и слабых. Если все банны решают что-то единогласно, они – величайшая сила в Ферелдене, но такое случается редко: обычно они грызутся между собой. Мелкие ссоры, иногда разрастающиеся до больших войн – обычное дело для баннов.



В самом низу Ферелденского дворянства находятся рыцари (knight) – тяжёлая пехота, давшая клятву верности более сильному дворянину. Престиж отдельно взятого рыцаря очень сильно зависит от того, кому он служит. У них нет какого-то единого кодекса поведения, но боевые умения и лидерские способности ценятся превыше всего. Рыцарь может управлять небольшим участком земель, а получая больше власти, он становится банном. В Ферелдене солдаты-простолюдины, продемонстрировавшие умение сражаться, получают хороший шанс войти в число рыцарей и таким образом получить дворянство. Ферелденцы гордятся "социальной мобильностью", какую редко увидишь на Тедасе.

ПРОСТОЛЮДИНЫ

Поскольку общество Ферелдена – прямой потомок племён Аламарри, оно по-прежнему исповедует варварские ценности. Охотник – ценный член племени, однако найдутся и другие охотники. С другой стороны, человек, который может делать хорошее оружие, обладает редким

умением, и потому заслуживает большего уважения. Ремесленники Аламарри, плотники, кузнецы, строители и так далее за многие года образовали полуофициальные организации, известные как "гильдии" (“crafthouses”), которые копят знания и иногда обмениваются секретами. Настоящую силу они приобрели, однако, только тогда, когда обязали всех новичков при входе в гильдию клясться, что те будут ставить её интересы превыше интересов племени. Хотя официальной политической силы гильдии не имеют, только глупец будет игнорировать тех, кто контролирует всё ремесло в Ферелдене.

Чуть ниже ремесленников стоят вольные люди (freemen), которые составляют основную долю среднего класса. Учёные делят свободных граждан на "верхний слой" – свободных землевладельцев, солдатов, владельцев гостиниц, и других рабочих; и на "нижний слой"- преступников, проституток, эльфов и другой сброд. Вольные люди в Ферелдене полностью соответствуют своему названию: они имеют полное право идти куда и когда пожелают, жить, где пожелают, и зарабатывать на жизнь так, как пожелают. В Ферелдене нет крепостных: все, кто работает, получают за это плату, либо монетами, либо натуральными продуктом.

ЦЕРКОВЬ (THE CHANTRY)

Когда Создатель вернулся в мир, Он начал искать себе невесту, которая стала бы Его пророчицей. Он мог обратить взор на огромную Империю, с её богатством и могущественными магами. Он мог обратить взор на цивилизованные земли запада, или на прибрежные города севера. Но вместе этого Он обратил взор на варваров, живших на самом краю Тедаса. И среди них Создатель избрал Андрасте, девочку, выросшую среди рабов, которой было предназначено стать Его невестой. С её губ слетят слова Песни Света, и по её слову поднимутся легионы праведников по всему миру.

— Из Песни Света.

В Империи Тевинтер люди поклонялись Старым Богам (Old Gods), древним драконам, которые восстали против воли Создателя и были наказаны за гордыню. Именно шёпот Старых Богов, заключённых в недрах земли, открыл людям секреты магии. Гордыня Империи привела к появлению порождений тьмы и Первому Мору, после которого Тевинтер превратился в руины.

Говорят, именно в это время юная рабыня из народа Аламарри по имени Андрасте услышала голос Создателя. Он возложил на неё обязанность учить его детей и убеждать их отвернуться от фальшивых богов. Андрасте провозгласила, что магия должна служить человеку, а не человек – магии. Со своим мужем Мафератом она повела объединённые силы Аламарри в Империю и поставила её на колени. Вскоре после того, как она была предана мужем и сожжена, вокруг её имени выозникла легенда.

Культ Андрасте формировался не так уж долго. Её последователи утверждают, что Песнь Света Андрасте должна звучать в каждом уголке мира, пока Создатель не простит человечество за смерть своей пророчицы и не поведёт его в рай. Во время Второго Мора Драккон (Drakon), Император Орлейский, уверовал в учение Андрасте и помог основать Церковь. Вскоре эту религию приняло большинство людей, даже те, кто жил на землях Империи Тевинтер.

В наши дни Церковь остаётся одной из самых сильных организаций Тедаса. Центр церковной власти, Великий Собор (Grand Cathedral), расположен в Вал Руайо (Val Royeaux), Орлесианской столице. Ферелденские священники, хоть и пользуются уважением, не имеют такого влияния на политику, какое имеют их коллеги из Орлея и других стран. Ферелденские священники считаются частью сословия ремесленников, и в их обязанности входит заботиться о событиях духовного толка. Церковь долгое время прилагала все усилия, чтобы увеличить своё политическое влияние, однако её труды не увенчались успехом. Нисколько этому не способствует тот факт, что Святая Мать Бронарх (Revered Mother Bronarch), Главная Священница Ферелдена, возвела на трон орлесианского узурпатора Мегрена.

МАГИ И МАГИЯ

Ферелденцы, в большинстве своём, во всём, что касается магии, ужасно подозрительны и суеверны. Башня Круга Магов не случайно располагается на уединённом острове далеко от крупных городов. Давным-давно она стояла в Денериме, но была сожжена разъярённой толпой. Использование магии вне стен башни запрещено правилами.

Маги обязаны присоединяться к Кругу Магов. Те, кто этого не делают, зовутся отступниками, и за ними ведут охоту храмовники Церкви (Chantry templars). Наибольший страх вызывают малефикары (maleficar) – отступники, которые практикуют магию крови. Чтобы пресекать использование запретной магии и не допускать случаев одержимости, храмовники служат в каждой башне Круга. Церковь доверяет магам использовать свои силы против порождений тьмы – но не более.

ГНОМЫ (DWARVES)

Ферелденцы не так уж много знают о своих ближайших соседях, гномах Орзаммара; не многим более стереотипа "они – крепкий народ с многочисленными проблемами и непревзойдёнными ремесленниками". Фактически, гномам, живущим в Ферелдене, известно не больше. Основная часть Ферелденских гномов принадлежит к касте, известной как "наземники", и уже давно живёт отдельно от своего народа; орзаммарские гномы испытывают к ним скрытое презрение, что, однако, не мешает тороговать с ними. Много лет назад Ферелденские ремесленники относились к гномам-торговцам неприязненно, поскольку те продавали изделия, значительно превосходившие по качеству всё, что делалось на поверхности. Когда гномы только начинали торговать в городах Ферелдена, местные считали, что товары изготовили именно они, и гномы не видели причин их в этом разубеждать. В конечном счете, гномы предложили доверить им продажу продукции всех гильдий, и люди согласились, при условии, что они не будут занижать цены на человеческие изделия сравнительно со своими. Через несколько лет это соглашение привело к созданию Гильдии Торговцев (Trader’s Crafthouse), которая по сей день ведёт всю торговлю в Ферелдене и даже

за его границами, в Орлее и Вольных Марках.

ЭЛЬФЫ

В древних легендах рассказывается об эльфийском государстве на севере, которое было разрушено Империей Тевинтер, а его жители уведены в рабство. Речи Пророчицы толкнули эльфов к тому, чтобы поднять восстание против Тевинтера; в награду за это после падения Империи эльфам были пожалованы земли на юге от Орлея, названные Долами (Dales). На протяжении нескольких веков всё было нормально, пока не обнаружилось, что эльфы принимают учение Андрасте, но не её религию. Церковь объявила Священный Поход (Exalted March) против народа Долов, посмевших остаться верными своим старым богам. Долы были разграблены, а жители рассеялись по всему свету, став нацией без дома. Эльфы, до сих пор исповедующие старые верования, сейчас известны как Долийские эльфы (Dalish elves) – скрытный народ, который странствует в больших фургонах, запряжённых белыми оленями, и старается свести к минимуму все контакты с людьми. Остальные эльфы сейчас обитают в человеческих поселениях, но в особых кварталах под названием "эльфинажей" (alienage). Некоторые кварталы огорожены стенами, как для безопасности эльфийских семейств, так и для того, чтобы защитить людей от "остроухого ворья". Эльфы выглядят как изящные люди с красивыми чертами лица. В Ферелдене они обычно работают либо слугами, либо чернорабочими. Хоть и доля им выпала нелёгкая, им платят за работу, и у них есть права, что очень редко случается в других странах. Многие ферелденские эльфы считают, что живут куда лучше своих собратьев из других стран. Их можно отнести скорее к бедным вольным людям, чем к богатым рабам.

СОБАКИ

С тех незапамятных времён, когда воины Аламарри сражались бок о бок с волками, все представители собачьего рода пользуются в Ферелдене уважением. В настоящее время на место волков пришли псы. Многие сообщества позволяют собакам бродить там, где те пожелают, и "содержат" их всех вместе. Собаководство уходит корнями в глубокое прошлое, и существует множество разнообразных пород. Одна из самых знаменитых как в Ферелдене, так и за его пределами, называется "мабари" (mabari) – огромные, напоминающие мастифов гончие, очень умные, способные выполнять сложные приказы.

ЖИЗНЬ В ФЕРЕЛДЕНЕ

Застройка городов Ферелдена имеет хаотичный характер, и, как правило, неровными кругами расходится от центра – замка или крепости. Центральные кварталы, в которых живут состоятельные граждане, могут похвастать изящными особняками, ухоженными парками и богатыми соборами. Улицы вымощены булыжником и снабжены хорошей системой стоков. Однако чем больше вы удалитесь от центра, тем скорее вы обнаружите под ногами утоптанную грязь вместо мостовой, а вокруг будут выситься строения, возведённые безо всякого плана. Таверны будут соседствовать с гильдиями, а булочные – располагаться напротив борделей. Улицы путаются самым невероятным образом, соединённые бесчисленными кривыми и узкими улочками. В самых бедных кварталах неподготовленному человеку они могут показаться кошмарным

лабиринтом. Чем ближе горожанин живёт к центру, тем выше его социальный статус. Большинство товаров общедоступно; не считая рабов, ни один из них не считается в Ферелдене нелегальным, поэтому там не существует "чёрного рынка", который заслуживал бы упоминания. Большинство Ферелденцев верит в Создателя и принимает учение Пророчицы Андрасте. Те же, кто в него не верит, предпочитают держать язык за зубами.
За пределами городов люди обычно живут на фермах и обрабатывают принадлежащую им землю всей семьёй, или общиной из нескольких семейств. Крестьяне очень общительны, и помогут всем, кто, в свою очередь, помогает их соседям. Крестьянская община может управляться разными способами, но обычно это совет, в котором участвуют представители каждой семьи и на котором решается, какие растения сажать, какие дома строить, какого банна поддержать и так далее.
На страже закона в Ферелдене стоят хорошо вооружённые воины, так что не ждите от них особой помощи, если только не было совершено убийство или повреждено ценное имущество. Мелкие кражи игнорируются, а большая часть стражников больше озабочена защитой своего поста, нежели контролем над соблюдением законов. Законов, регулирующих повседневное поведение в Ферелдене, не существует вообще. Ношение оружия и доспехов никак не регламентируется, так же как азартные игры, проституция, пьянство и так далее. Споры разрешают судьи, назначенные королевским сенешалем. Известные как "чернодомники" (“blackhallers”), поскольку палаты сенешаля в Денериме построены из чёрного камня, судьи всегда завалены делами. В деревнях хранителями мира выступают шерифы (sheriff), назначенные местным банном; они же решают, какие дела достаточно серьёзны, чтобы отдать их на рассмотрение судьям. Из-за того, что суд занимает некоторое время, подозреваемый может дать шерифу какую-нибудь очень ценную вещь и освободиться "под залог". Если обнаруживается, что дело будет рассматриваться городскими судьями, то собственность подозреваемому возвращается. Шериф также может оставить залог себе, заработав репутацию взяточника. Заключение в тюрьму в Ферелдене рассматривается не более как временная мера. Наказание обычно быстро: плети, увечья, штраф или казнь. Публичное унижение тоже считается хорошей мерой.

Знайте: мы, Ферелденцы, ценим свою свободу больше всего на свете. Другие народы говорят, что превыше всего мы ставим верность, однако верность ничего не значит, когда тебе к горлу приставлен нож. Я говорю это, чтобы вы поняли, какую жертву я принёс, согласившись обучать вас тут, поскольку по натуре я бродяга. Некоторые вещи в нашем мире просто необходимо увидеть, и таких вещей больше, чем вы, щенки, осмеливаетесь представить. Я наслаждался видом с вершины двух гигантских статуй (juggernauts), которые охраняют врата Минратоуса (Minrathous), столицы того, что осталось от Империи Тевинтер. Я бросал кости в Антиве с "лордами" Дома Воронов (House of Crows) и даже больше – выжил после того как забрал выигрыш. Вот этими вот глазами я видел дворцы Кунандара (Qunandar), о которых плетут немало небылиц. Не думаю, что я увижу Мор, как, впрочем, и все вы... А сейчас я вижу ваш страх. Не бойтесь. Вы сыны и дочери людей, которые никогда и ни перед кем не преклоняли колен, никогда не колебались. Пусть Орлесианцы отпускают в нашу сторону колкости из-под своих масок из румян и фарфора: Пусть наши проклятые племянники, нечестивые снегоеды Аввары, насмехаются над нами со своих проклятых гор. В жилах Пророчицы течёт наша кровь, и ничья иная. Наши предки создали величайшую в мире нацию с помощью одних лишь собак и собственной воли. Я видел много чудесных мест, но Ферелден прекраснее их всех, вместе взятых.

-Сир Хоуэл, Объехавший Весь Мир Путешественник, Рыцарь Ферелдена и Преподаватель Поневоле
(Ser Howel, World Traveler, Knight of Ferelden, and Reluctant Tutor)

ГЛАВА ВТОРАЯ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Для того, чтобы играть в Век Дракона, вы сначала должны создать персонажа. Он станет вашим альтер-эго на Тедасе, в шкуре которого вы будите переживать захватывающие и опасные приключения. Персонаж— главный компонент игры, и создать его правильно— очень важно. Если вы сделаете героя, которым неприятно играть, то никакого удовольствия вы не получите. Так что не пожалейте времени и сил. В этой главе будет подробно освещён процесс создания, с первого шага до последнего, и каждый шаг будет сопровождаться примерами, чтобы вы лучше поняли, как это делается.

Читая эту главу первый раз, вы будите сталкиваться с непонятными вам терминами и правилами. Не впадайте в панику. По мере прочтения Книги Игрока вы узнаете всё, что вам надо; и вам не лишним было бы хотя бы пролистать её, прежде чем приступать к созданию героя. Не забудьте, что в конце книги есть глоссарий. Когда возникнет необходимость, посмотрите значение термина там.

Прежде чем вы возьмётесь за создание героя, вам понадобится лист персонажа. Используйте его, чтобы записать различные способности и умения последнего. Пустой лист персонажа есть на задней обложке данной книги, или вы можете скачать PDF-версию с сайта www.greenronin.com.

СОЗДАЁМ ПЕРСОНАЖА: 8 ПРОСТЫХ ШАГОВ

Создание персонажа в Веке Дракона— нехитрое дело, с которым вы справитесь ровно за 8 простых шагов. Шаги перечислены ниже, а на протяжении оставшейся части главы о каждом из них будет рассказано в подробностях:

1. **ПРОДУМАЙТЕ КОНЦЕПЦИЮ ПЕРСОНАЖА.** То есть решите в общих чертах, каким персонажем вы хотели бы играть. См. следующий подраздел.

2. **ЗАДАЙТЕ ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЯМ**. Имеются в виду основные характеристики, физические и ментальные, главного героя. См. страницу 29.

3. **ВЫБЕРИТЕ ПРЕДЫСТОРИЮ**. Она определит, к какой культуре вы принадлежите, какое воспитание получили и какая у вас раса (гном, эльф или человек). См. страницу 32.

4. **ВЫБЕРИТЕ КЛАСС**. Это– призвание вашего персонажа. Вы можете выбрать мага, разбойника или воина. См. страницу 42.

5. **ЗАКУПИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ**. Ваш герой должен быть снаряжён для приключения. См. страницу 49.

6. **ВЫБЕРИТЕ ИМЯ**. Приличное имя– то, что нужно каждому герою! См. страницу 51.

8. **ПРОДУМАЙТЕ ЦЕЛИ И СВЯЗИ ПЕРСОНАЖА**. Это придаст вашему герою индивидуальность. См. страницу 53.

КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА

До того, как приступать к созданию персонажа, вам нужно немного узнать о мире, в котором происходит действие. Если вы ещё не прочитали Главу 1: Добро пожаловать в Ферелден, то сделайте это сейчас. Если Ферелден уже знаком вам по компьютерной игре *Dragon Age: Origins*, тем лучше для вас.

Итак, теперь, когда вы ознакомились с миром, пришло время подумать, каким персонажем вы хотите играть. Два раза вам предстоит сделать важный выбор– сначала– предыстории, потом– класса– что соответствует 3 и 4 шагам, однако сделать в уме набросок хорошо бы уже сейчас. Набросок не должен отличаться чёткостью; чёткость он обретёт в дальнейшем, по мере процесса создания персонажа.

Продумывая концепцию, помните, что к началу игры ваш персонаж– никому не известный приключенец без копейки в кармане. Играть королём или принцем вам никто не позволит. Прославьте себя великими деяниями– и награда не заставит себя долго ждать. Так что начинайте думать, кто ваш герой и почему он стал приключенцем. Вот несколько примеров таких концепций:

- Беспризорник, выросший на улице, который всё сделает ради того, чтобы выжить.
- Свободолюбивая душа, которая предпочла жизнь приключенца браку по рассчёту.
- Наивный фермер, который хочет побывать в местах более отдалённых, нежели пять мил окрестностей места, где он родился.
- Ребёнок опозоренного рыцаря, который хочет вернуть семье былую славу.
- Циничный торговец, который ценит лишь деньги.
- Искатель запретных знаний, который частенько сначала делает, потом думает.

- Творческий человек, который ищет вдохновения в тёмных и опасных местах.
- Беженец из деревни, разграбленной и уничтоженной.
- Дитя леса, которому среди зверей лучше, чем среди людей.
- Наследник семейства торговцев, который не хочет всю жизнь просидеть над бухгалтерскими книгами.

Пример:
Кейт со своим другом начинают модуль по Веку Дракона, и ей необходимо создать персонажа. Прочитав Главу 1, она решает играть эдаким рыцарем, несущим правосудие и справедливость, при этом, скорее всего, принадлежащим к низшим слоям общества. Довольно-таки расплывчатая картина, однако именно эта идея определит её выбор по ходу дальнейших шагов по созданию персонажа; а вы будите следить за процессом, читая разбросанные по всей главе примеры.

СПОСОБНОСТИ (ABILITIES)

У вашего персонажа есть восемь способностей: **Сила (Strength)**, **Ловкость (Dexterity)**, **Телосложение (Constitution)**, **Восприятие (Perception)**, **Разум (Cunning)**, **Магия (Magic)**, **Воля (Willpower)** и **Общение (Communication)**. Соотношение способностей даёт представление о сильных и слабых сторонах персонажа. Величина способностей задаётся случайным образом– с помощью броска кубика, и колеблется от -2 до 4. -2 означает, что соответствующая характеристика у вас развита очень плох, а 4 отражает из ряда вон выходящие способности; среднее значение– 1. Чем выше значение способности, тем лучше. В ходе игры ваши способности могут вырасти благодаря полученному опыту и пониманию того, как лучше использовать природные склонности.

Способности– ключевой момент игры, и вам придётся использовать их очень часто. Из-за этого важно понимать сущность каждой способности:

- **Сила (Strength)–** физическая мощь вашего персонажа.
- **Ловкость (Dexterity)** включает быстроту реакции, движений и координацию.
- **Телосложение (Constitution)**– выносливость вашего персонажа и его устойчивость к физическим повреждениям.
- **Восприятие (Perception)** отражает остроту всех чувств вашего персонажа и умение их использовать.
- **Разум (Cunning)**– мера интеллекта персонажа, его знаний и образования.
- **Магия (Magic)** определяет врождённые способности персонажа к мистическим силам.

- **Воля (Willpower)** включает силу духа, самоконтроль, и веру.

- **Общение (Communication)** отражает умение вашего персонажа общаться, налаживать отношения с окружающими и располагать людей к себе.

ЗНАЧЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Чтобы задать начальное значение вашим способностям, бросьте кубики. Вам понадобятся три шестигранных кубика (3к6). Бросьте все три и сложите выпавшие числа друг с другом. Например, если у вас выпало 3, 4 и 6, то ваш результат будет равен 13 (3+4+6=13).

Всего вы должны сделать восемь таких бросков, по одному на каждую способность. На листке вашего персонажа вы найдёте раздел, где записаны все способности вашего персонажа– начиная с Силы и заканчивая Общением. Начиная с первой позиции списка– Силы– делайте указанный бросок на каждую из способностей, и сверяйте результат с таблицей Значений Способностей, чтобы определить её начальную величину. Результат 11, например, обозначает, что стартовое значение способности – 1. Закончив с Силой, переходите к Ловкости, и так пока не будут заданы стартовые значения всем восьми способностям.

Когда закончите, можете поменять местами значения двух способностей. Это даёт вам возможность немного приспособить персонажа под свои нужды.

ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ	
Бросок 3к6	**Стартовое значение**
3	–2
4	–1
5	–1
6	0
7	0
8	0
9	1
10	1
11	1
12	2
13	2
14	2
15	3
16	3
17	3
18	4

Пример: *Кейт сейчас нужно задать на стартовые значения способностей. Она бросает 3к6 и получает 13. Взглянув на таблицу, она видит, что стартовое значение её первой способности– Силе– равно 2. Кейт делает семь остальных бросков, получая 16, 5, 8, 6, 11, 15 и 11. Стартовые способности персонажа, таким образом, таковы: Сила 1, Ловкость 3, Телосложение -1, Восприятие 0, Разум 0, Магия 1, Воля 3 и Общение 1. У Кейт есть возможность поменять местами два значения. Она выбирает Восприятие и Волю, так что в итоге Воля её персонажа равна 0, а Восприятие 3.*

ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ (ABILITY FOCUSES)

Фокус– совокупность умений, расположенная внутри сферы деятельности, которую охватывает способность. Тогда как Разум определяет, насколько сообразителен ваш персонаж, фокус Геральдика, например, даст ему особые знания об обмундировании солдат и знатных семьях. В переводе на игровую механику, если у вас есть фокус, то, когда вы действуете в его рамках, соответствующая способность повышается на 2. Более детально это разъясняется в *Главе 6: Игра.*

Фокусы способностей (или просто фокусы) – одна из вещей, которые создают уникальность персонажа. В вашей партии приключенцев может быть два воина, но их фокусы будут в корне отличаться. Пока вам не нужно задумываться о фокусах; очередь этого придёт позже, в процессе создания персонажа. Ваш персонаж будет получать фокусы в зависимости от биографии, класса и талантов. Больше информации о фокусах вы найдёте в *Главе 3: Фокусы и таланты.*

Ниже перечислены фокусы, представленные в первом сете. Остальные ищите в следующих сетах.

- ***Фокусы Силы:*** Топоры (Axes), Дробящее (Bludgeons), Лазанье (Climbing), Вождение (Driving), Тяжёлые клинки (Heavy Blades), Запугивание (Intimidation), Прыжки (Jumping), Мощь (Might), Копья (Spears).

- ***Фокусы Ловкости:*** Акробатика (Acrobatics), Луки (Bows), Рукопашная (Brawling), Каллиграфия (Calligraphy), Инициатива (Initiative), Ловкость рук (Legerdemain), Лёгкие клинки (Light Blades), Взлом замков (Lock Picking), Верховая езда (Riding), Посохи (Staves), Скрытность (Stealth), Ловушки (Traps).

- ***Фокусы Телосложения:*** Выпивка (Drinking), Гребля (Rowing), Бег (Running), Выносливость (Stamina), Плавание (Swimming).

- ***Фокусы Восприятия:*** Эмпатия (Empathy), Слух (Hearing), Поиск (Searching), Зоркость (Seeing), Нюх (Smelling), Выслеживание (Tracking).

- ***Фокусы Разума:*** Знание Магии (Arcane Lore), Картография (Cartography), Знание Культуры (Cultural Lore), Техника (Engineering), Оценка (Evaluation), Лечение (Healing), Геральдика (Heraldry), Знание Истории (Historical Lore), Знание Военного дела (Military Lore), Знание Музыки (Musical Lore), Знание Природы (Natural Lore), Навигация (Navigation), Научные Исследования (Research), Знание Религии (Religious Lore), Литература (Writing).

- ***Фокусы Магии:*** Волшебный жезл (Arcane Lance), Созидание (Creation), Энтропия (Entropy), Элементы (Primal), Дух (Spirit).

- ***Фокусы Воли:*** Отвага (Courage), Вера (Faith), Мораль (Morale), Самоконтроль (Self-Discipline).

- ***Фокусы Общения:*** Обращение с животными (Animal Handling), Торговля (Bargaining), Обман (Deception), Маскировка (Disguise), Этикет (Etiquette), Азартные игры (Gambling), Расследование (Investigation), Лидерство (Leadership), Выступление

(Performance), Убеждение (Persuasion), Соблазнение (Seduction).

ПРЕДЫСТОРИИ (BACKGROUND)

Ваш персонаж не материализуется из пустоты. Как и в реальной жизни, его личные качества сформированы средой, в которой он рос, и воспитанием, которое он получил. В *Dragon Age RPG* вы выбираете предысторию, определяющую указанные особенности персонажа с его расой. На выбор предлагается семь предысторий: Отступник (Apostate), Авварский горец (Avvarian Hillsman), Маг Круга (Circle Mage), Городской эльф (City Elf), Долийский эльф (Dalish Elf), Вольный Ферелденец (Fereldan Freeman) и Гном-наземник (Surface Dwarf).

Вам следует прочитать следующую секцию и выбрать предысторию, которая будет лучше всего согласоваться с задумкой персонажа. Предыстории также помогут вам лучше понять игровой мир и найти в нём место для своего героя. Выбор даёт или определяет некоторые новые черты персонажа. Какие именно, в каждом случае описано отдельно, но обычно они включают:

- Увеличение одной или нескольких способностей.
- Получение одного или нескольких фокусов.
- Расу (дварф, эльф или человек).
- Классы, которые можно выбрать.
- Язык, на котором вы читаете и говорите.

Пример: *Теперь, когда Кейт определила все способности, пришло время выбрать предысторию. Её привлекает городской эльф– из-за тех несправедливостей, которые творят с ними люди; к тому же это отлично сочетается с её концепцией персонажа. Она уже думает связать факт низкого Телосложения персонажа с тем, что он вырос в эльфинаже (alienage). Биография поднимает значение Ловкости персонажа на 1, до впечатляющего значения 4. Она должна выбрать между двумя допустимыми фокусами, и останавливается на Восприятии (Зоркость). Она отмечает, что говорит на Торговом Языке (Trade Tongue), самом распространённом языке Ферелдена. Она должна выбрать класс из двух возможных– воин или разбойник. Из-за высокой Ловкости своего персонажа она склоняется к разбойнику, но хочет сначала прочитать про классы, чтобы быть уверенной. И, наконец, она делает два броска по таблице биографии городского эльфа, чтобы получить два оставшихся бонуса. Она получает +1 к Восприятию, поднимая его до 4, и получает ещё один фокус, Ловкость (Луки).*

ОТСТУПНИК (APOSTATE)

Во всех странах за пределами Тевинтерской Империи только члены Круга могут легально использовать магию. Те, кто идёт против закона, являются отступниками. Предполагается, что Круг Магов должен разыскать людей и эльфов, обладающих магическими силами, и обучить их, пока они не стали опасны для себя и окружающих. Все, кто практикует магию,

рискуют– в них может вселиться демон и они превратятся в одержимых; плюс ко всему всегда есть опасность, что маг обратится к запретному искусству магистров Тевинтерской Империи— ужасной магии крови, в основе которой лежат ритуальные жертвоприношения и разрушение разума других людей.
Вот почему посланники церкви– Храмовники– есть в каждом Круге, и это же основная причина охоты на отступников.

Хотя закон карает всех отступников одинаково, они зачастую сильно различаются. Одни из них– маги-самоучки, познающие волшебство путём проб и ошибок. Другие опираются на магические традиции, возникшие куда раньше Круга Магов, например, тайные маги и Авварские шаманы. Остальные– бунтари, противостоящие Кругу Магов, или Церкви, или им обоим. Возмущённые существующими законами, они выбирают собственный путь и идут по нему, невзирая на риск.

Примечание: Если вы желаете играть за Отступника, у вашего персонажа будет недостаток, которым не обладают герои с другими предысториями: чем меньше он хочет привлечь внимание Круга Магов и Храмовников Церкви, тем осторожнее он должен использовать свои силы. сторона медали– этот конфликт может лечь в основу великолепной истории, но вы должны решить, готов ли ваш персонаж к серьёзным испытаниям… Или же нет.

Игра за Отступника:

Если вы решили играть за отступника, то внесите следующие изменения:

- Добавьте 1 к вашей Воле. Отступнику нужен сильный дух, чтобы противостоять демонам.
- Выберите один из следующих фокусов: Разум (Знание Природы) и Воля (Самоконтроль).
- Выберите расу персонажа: человек или эльф.
- Вы можете говорить и читать на торговом языке.
- Возьмите класс мага.

Сделайте два броска по приведённой ниже таблице и обратитесь к колонке, соответствующей расе вашего героя (человек или эльф) чтобы узнать, какие преимущества вы получили. Если результаты обоих бросков одинаковы, то перебрасывайте кубики до тех пор, пока не выпадет иное число.

ОТСТУПНИК		
Бросок 2к6	***Преимущества эльфа***	***Преимущества человека***
2	+1 Разум	+1 Телосложение
3 – 4	Эльфийский язык	Фокус: Телосложение (Выносливость)
5	Фокус: Разум (Знание культуры)	Фокус: Воля (Самоконтроль)
6	Фокус: Воля (самоконтроль)	Фокус: Разум (Лечение)
7 – 8	+1 Магия	+1 Магия
9	Фокус: Ловкость (Скрытность)	Фокус: Ловкость (Бег)
10 – 11	+1 Ловкость	Фокус: Общение (Обман)
12	Тип оружия: Луки	+1 Разум

АВВАРСКИЙ ГОРЕЦ (AVVARIAN HILLSMEN)

Авварские горцы, известные так же как Аввары, – крепкие и грубые люди, чьим домом являются Мозные Горы (Frostback Mountains). Много веков назад они были одним из варварским племён, обитавшим на территории нынешнего Ферелдена. Когда, 400 лет назад, кланы Аламарри (Alamarri) объединились под рукой первого короля Ферелдена, Аввары отказались присоединиться к ним. Горцы были слишком свободолюбивы, слишком горды, и слишком упрямы, чтобы присягнуть хоть какому-то королю. Неспособные в одиночку противостоять объединённым силам Ферелдена, они бежали назад, в свои горные жилища– но ни один командир не осмелился напасть на них на их родных землях. С тех пор между Авварами и Ферелденом воцарился шаткий мир.

В наши дни Авварские горцы продолжают жить в Морозных Горах, обособленно от всего прочего мира. Разве что торгуют с дварфами, да некоторые из них спускаются в низины, становясь торговцами либо приключенцами. Большинство ферелденцев полагают горцев дикими варварами, в то время как те считают своих давних недругов слабыми и порочными. Неудивительно, что до сих пор со стороны жителей Морозных Гор случаются набеги– однако горцы научились атаковать быстро и возвращаться в свои укрепления до контратаки.

Игра за Аввара:

Если вы выбрали Авварского горца, то внесите следующие изменения:

- Добавьте 1 к Силе. Чтобы выжить в горах, Авварам нужно быть сильными.
- Выберите один фокусов способностей: Общение (Обращение с животными) и Сила (Лазанье).
- Вы говорите на Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как воином, так и разбойником.

Бросьте 2к6 и добавьте оба выпавших преимущества. Если результаты обоих бросков одинаковы, то перебрасывайте кубики до тех пор, пока не выпадет иное число.

АВВАРСКИЙ ГОРЕЦ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Ловкость
3-4	Фокус: Общение (Азартные игры)
5	Фокус: Телосложение (Плавание)
6	Фокус: Сила (Запугивание)
7–8	+1 Общение
9	Фокус: Сила (Мощь)
10–11	Фокус: Телосложение (Выносливость)
12	+1 Телосложение

МАГ КРУГА (CIRCLE MAGE)

Веками магия за пределами Империи Тевинтер была вне закона, а те, кто практиковал её, подвергались гонениям. Возвышение церкви только ухудшило положение, поскольку новая религия объявила магию делом злым и порочным. Но при этом магия оказалась очень полезна, особенно в сражениях с существами вроде Порождений Тьмы. В результате был достигнут компромисс: маги могут колдовать, но только под бдительным надзором церкви. Магия крови, которую практикуют ужасные малефикары, тоже строго запрещается.

Во время Второго Мора маги показали, чего они стоят, помогая спасти человечество. Им было дано немного автономии– так родился первый Круг Магов. Хотя Храмовники по-прежнему есть в каждой башне Круга, законы там устанавливают именно маги. Они ищут людей и эльфов, обладающих магическим талантом, и учат их защищать свой разум от демонов. Использование магии вне круга– серьёзное преступление.

Игра за Мага Круга.

Если вы выбрали Мага Круга, то внесите следующие изменения:

- Добавьте 1 к вашей Магии. Это отражает тренировки, которые вы прошли в Круге.
- Возьмите один из фокусов способностей: Разум (Знание Магии) или Разум (Знание Истории).
- Выберите, кем будет ваш герой: человеком или эльфом. Большинство Магов Круга– люди, но некоторые эльфы тоже присоединяются, чтобы не превратиться в отступников.
- Вы говорите и читаете на Торговом Языке. Вы читаете на Древнем Тевине (Ancient Tevene).
- Возьмите класс мага.

Сделайте два броска по приведённой ниже таблице и обратитесь к колонке, соответствующей расе вашего героя (человек или эльф) чтобы узнать, какие преимущества вы получили. Если результаты обоих бросков одинаковы, то перебрасывайте кубики до тех пор, пока не выпадет иное число.

МАГ КРУГА		
Бросок 2к6	***Преимущества эльфа***	***Преимущества человека***
2	+1 Общение	+1 Воля
3-4	Говорит на эльфийском	Фокус: Воля (Самоконтроль)
5	Фокус: Разум (Лечение)	Фокус: Общение (Этикет)
6	Фокус: Восприятие (Зоркость)	Фокус: Разум (Геральдика)
7-8	+1 Разум	+1 Разум
9	Фокус: Разум (Знание Культуры)	Фокус: Телосложение (Выносливость)
10-11	+1 Ловкость	Фокус: Разум (Знание Религии)
12	Тип оружия: Луки	+1 Телосложение

ГОРОДСКОЙ ЭЛЬФ (CITY ELF)

Две тысячи зим назад эльфы и гномы были сильнейшими народами на Тедасе. Эльфы правили поверхностью земли, а гномы– под ней. Эльфы веками оттачивали искусство магии, ремесла, рисования, и, говорят, были почти бессмертны. Когда на Тедас прибыли люди, эльфы оказывали им помощь несмотря на то, что пришельцы, по их мнению, были грубы и нетерпеливы. Эльфы были в поражены, когда раскованность и праздность, принесённая людьми, начала убивать их. Эльфы были в ужасе, когда обнаружили, что пребывание рядом с

людьми укорачивает их срок жизни и превращает их в смертных. Они попытались отгородиться от прочей части Тедаса, но возвышающаяся Тевинтерская Империя обрушила на них свои легионы и магию крови. Эльфийские королевства Арлатана (Arlathan) пали, а выжившие на полвека стали рабами Империи.

Когда свобода наконец вернулась, она длилась недолго. Эльфы, обретя новый дом– Долы (Dales)– попытались возродить потерянную культуру Арлатана, включвшую поклонение древним эльфийским богам– но Церковь не собиралась это терпеть. Она объявила Священный Поход (Exalted March) против Долов, обвиняя эльфов в магии крови и использовании других запрещённых обрядов– и эльфы во второй раз потеряли свой дом. Выжившие частью стали кочевниками (см. биографию Долийского эльфа), а остальных разбросало по различным королевствам людей. Где так называемые городские эльфы и живут по сию пору, считаясь гражданами второго сорта, и в основном довольствуясь долей слуг и чернорабочих. Лишь немногие из них помнят о культурном наследии своего народа, а говорят на эльфийском языке– и того меньше, и ни один не проживает больше, чем обычный человек. Они живут в изолированных районах города, известных как эльфинажи. Озлобленные и униженные, многие городские эльфы становятся на путь преступления. Эти бандиты, как правило, только укрепляют предубеждение, с которым большинство людей относятся к городским эльфам.

Игра за Городского Эльфа:

Если вы решили играть городским эльфом, то внесите следующие изменения:

- Добавьте 1 к вашей Ловкости. Городские эльфы сохраняют свойственную их расе быстроту.
- Выберите один из следующих фокусов способностей: Ловкость (Скрытность) или Восприятие (Наблюдательность).
- Вы можете говорить на Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете быть как воином, так и разбойником.

Бросьте 2к6 и добавьте оба выпавших преимущества. Если результаты обоих бросков одинаковы, то перебрасывайте кубики до тех пор, пока не выпадет иное число.

ГОРОДСКОЙ ЭЛЬФ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Разум
3-4	Фокус: Восприятие (Поиск)
5	Фокус: Разум (Оценка)
6	Фокус: Ловкость (Инициатива)
7-8	+1 Восприятие
9	Фокус: Общение (Обман)
10-11	Фокус: Ловкость (Лук)
12	+1 Общение

ДОЛИЙСКИЙ ЭЛЬФ (DALISH ELF)

После 500 лет рабства эльфы завоевали свободу, участвуя в восстании, которое повергло в прах мощь Тевинтерской Империи. Тогда как освобождённые люди и варвары с юга заселили земли, раньше принадлежавшие Империи, лидер людей Андрасте даровала эльфам регион южнее Орлея (Orlais) в награду за ту роль, которую они сыграли в восстании. Там они создали Долы– новый дом эльфов, который должен был заменить давным-давно уничтоженное королевство Арлатан. Невзирая на века рабства, эльфы многое помнили о своих корнях, и в Долах их культура начала возрождаться. Частью этой культуры было поклонение древним эльфийским богам— что и стало причиной неожиданного падения эльфийского государства. Церковь Орлесианской Империи не пожелала терпеть подобную ересь и объявила Священный Поход против Долов. Вторая родина эльфов была уничтожена, и большинство выживших поселились на землях людей, став Городскими эльфами.

Уцелевшие лидеры Долов, тем не менее, не пожелали склонить колени перед людьми. Вместо этого они избрали долю скитальцев. Эти Долийцы происходили из древнейших эльфийских семейств и чувствовали ответственность за свой народ. Они взяли на себя обязанность сохранения эльфийской культуры и знаний, чтобы, когда придёт светлый день и эльфы вновь обретут дом, они могли научить старинным обычаям своих братьев– городских эльфов. А пока Долийские эльфы путешествуют в украшенных повозках, которые называют аравелями (aravel). Аравели– люди ешё зовут их сухопутными кораблями– тянут галлы (halla), представители уникального вида белых оленей, выведенного в давно уничтоженном Арлатане. Обычно долийские эльфы путешествуют небольшими группами, члены которых связаны между собой семейными узами, и никогда не останавливаются на одном

месте надолго. По слухам, они открыли древние секреты эльфийской магии, однако доказательств этого пока не видно.

Игра за Долийского эльфа.

Если вы решили играть долийским эльфом, дополните вашего персонажа следующим образом:

- Добавьте 1 к Воле. Упрямство Долийских эльфов вошло в легенды.
- Возьмите один из двух фокусов: Ловкость (Луки) или Воля (Отвага).
- Вы можете говорить и читать на Торговом Языке. Вы можете говорить на Эльфийском языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как воином, так и разбойником.
- Сделайте два броска по таблице, представленной выше. Если оба раза у вас получился одинаковы результат, перебрасывайте до тех пор, пока не выпадет иное число.

ДОЛИЙСКИЙ ЭЛЬФ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Общение
3-4	Фокус: Восприятие (Зоркость)
5	Фокус: Восприятие (Слух)
6	Фокус: Разум (Знание Культуры)
7-8	+1 Ловкость
9	Фокус: Воля (Самоконтроль)
10-11	Фокус: Ловкость (Верховая езда)
12	+1 Восприятие

ВОЛЬНЫЙ ФЕРЕЛДЕНЕЦ (FERELDEN FREEMAN)

Ферелден, детально описанный в предыдущей главе, – молодая нация, основанная варварами 400 лет назад. Хотя племена Аламарри пришли на эти земли задолго до упомянутого срока, однако были столь разобщены, что объединиться и основать Ферелден они смогли лишь каким-то чудом. Сейчас нация переживает подъём, надеясь воспользоваться всеми плодами успеха и обрести небывалую мощь.

Ферелденом правят дворяне, немалое влияние имеют также ремесленники с церковниками. Большую часть населения, тем не менее, составляют вольные люди. Как понятно из названия, они не рабы и не крепостные, но свободные мужчины и женщины. В их число входят солдаты, владельцы магазинов, чернорабочие, фермеры, артисты, охотники и тому подобное. Вольные люди небогаты, но горды и прагматичны. В Ферелдене вольный человек с амбициями и способностями может вскарабкаться на самый верх социальной лестницы– что

многие и делают.

Игра за Вольного Фереленца.

Если вы решили играть вольным фереленцем (или фереленкой), дополните вашего персонажа следующим образом:

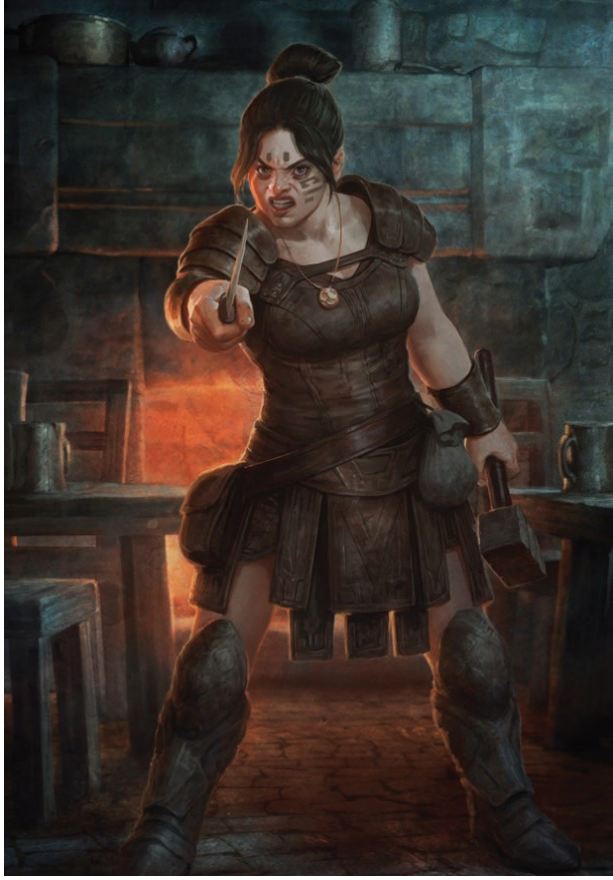
- Добавьте 1 к вашему Телосложению. Предками фереленцев были сильные варвары.
- Выберите один из следующих фокусов способностей: Телосложение (Выносливость) или Воля (Отвага).
- Вы можете говорить и писать на Торговом Языке, или, как вы его зовёте, Королевском языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как за разбойника, так и за воина.

Сделайте два броска по таблице, представленной выше. Если оба раза у вас получился одинаковые результат, перебрасывайте до тех пор, пока не выпадет иное число.

ВОЛЬНЫЙ ФЕРЕЛДЕНЕЦ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Общение
3-4	Фокус: Воля (Самоконтроль)
5	Фокус: Общение (Обращение с животными)
6	Фокус: Ловкость (Верховая Езда)
7-8	+1 Воля
9	Фокус: Сила (Езда)
10-11	Фокус: Сложение (Плавание)
12	+1 Сила

ГНОМ-НАЗМЕНИК (SURFACE DWARF)

В древние времена гномы правили огромной подземной империей. У них было множество поселений, соединённых в недрах земли Глубинными Тропами. Сейчас осталось только два гномьих города: Орзаммар в Морозных горах, и далёкий Кэл Шарок (Kal Sharok). И тот, и другой ведут бесконечную войну против Порождений Тьмы, захвативших исконные гномьи земли. В то время как два города-крепости остаются неприступными, их население за последние сотни лет медленно убывает. Кэл Шарок и Орзаммар очень схожи друг с другом.



Гномье общество имеет жёсткую кастовую структуру, а их политика—исключительно грязное дело.
Одна каста стоит наособицу среди прочих: гномы-наземники. Для подземных королевств они играют жизненно важную роль, однако прочие дварфы смотрят на них сверху вниз– хоть и с любопытством. Большинство гномов-наземников– торговцы и торговые посредники, продающие эльфам с людьми товары и сырьё. Они торгуют рудой, драгоценными камнями, сталью отличной ковки, высококачественными вещами, и слитками лириума, которые стоят неимоверную цену. Гномьи приключенцы и странники также принадлежат к касте Наземников. В Орзаммаре и Кэл Шароке эта каста имеет самый низкий ранг, исключая разве что бескастовых и бандитов. Немалая доля иронии заключается в том, что приключенцы-гномы, знаменитые среди людей, на родине занимают очень низкое положение в обществе и совершенно не пользуются уважением.

Игра за Гнома-наземника:

Если вы решили играть гномом-наземником, дополните вашего персонажа следующим образом:

- Добавьте 1 к вашему Телосложению. Гномы известны своим здоровьем.
- Возьмите один из двух фокусов способностей: Телосложенние (Выносливость) или Общение (Торговля).
- Вы можете говорить и читать на Гномьем и на торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете быть как воином, так и разбойником.

Сделайте два броска по таблице, представленной выше. Если оба раза у вас получился одинаковы результат, перебрасывайте до тех пор, пока не выпадет иное число.

ГНОМ-НАЗЕМНИК	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Сила
3-4	Фокус: Сила (Топоры)
5	Фокус: Сила (Рукопашная)
6	Фокус: Общение (Убеждение)
7-8	+1 Общение
9	Фокус: Разум (Инженерное дело)
10-11	Фокус: Воля (Отвага)
12	+1 Воля

КЛАСС (CLASS)

Если предыстория– то, чем был ваш персонаж, то класс– то, чем он стал. Класс– это и архетип родом из легенд и сказок, и те рамки, в которых будет развиваться ваш персонаж. Вам дано на выбор три класса: маг, разбойник и воин. Если вы хотите творить заклинания, играйте магом. Если желаете, чтобы ваш персонаж был гибким и изворотливым, играйте разбойником. Если хотите, что персонаж хорошо сражался, играйте воином.

Рамки класса довольно широки. Разбойник может быть как вором с клептоманскими наклонностями, так и разведчиком торговой компании. Класс помогает определить, что ваш персонаж может делать, но согласовываете его с образом персонажа уже вы.

Пример: *Теперь Кейт должна выбрать класс. Прочитав описания, она решает взять класс разбойника– как и хотела до этого. Поскольку большая часть городских эльфов в Ферелдене очень бедны, то многие из них становятся на путь преступления. Кейт решает, что её персонаж– не из таких. Она выбирает класс разбойника– но при этом героиня не преступник, а борец за свободу эльфов. Она хочет освободить свой народ и дать им новую родину. Чтобы идти к подобной цели, нужны гибкость и хитрость, и в этом отношении разбойник– отличный выбор.*

Ваш герой начинает 1 уровнем, то есть начинающим приключенцем. По мере того, как ваш герой переживает приключения и получает очки опыта, он повышает уровень и получает новые способности. В этом сете содержится информация о развитии класса с 1 по 5 уровень, тогда как уровни с 6 по 20 будут описаны в сетах 2, 3 и 4.

ОПИСАНИЕ КЛАССОВ

Каждый класс определяет ключевые способности вашего персонажа. Его описание содержит следующие пункты:

Основные способности (Primary Abilities): У класса есть три основных способности. Они– самые важны и используются чаще всего.

Дополнительные способности (Secondary Abilities): Остальные пять способностей считаются дополнительными. Они не настолько важны, насколько основные, но в определённых обстоятельствах могут пригодиться.

Начальное здоровье (Starting Health): Здоровье– мера того, насколько хорошо персонаж себя чувствует, зависит от того, какой класс выбрать.

Тип оружия (Weapon Groups): От класса зависит, каким оружием умеет пользоваться ваш персонаж. Оружие разделено на несколько типов, и в описании сказано, каким из них персонаж владеет. Больше информации об оружии и его типах представлено в Главе 4: Оружие и Снаряжение.

Умения класса (Class Powers): Каждый класс даёт вашему персонажу особые умения, вроде фокуса способностей или талантов. Список умений, получаемых на определённых уровнях, приведён в описании каждого класса.

Продвижение по уровням (Level Advancement)	
Всего опыта	Уровень
0-1,999	1
2,000-4,499	2
4,500-7,499	3
7,500-10,999	4
11,000-14,999	5

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ

Ваш персонаж получает очки опыта, преодолевая испытания, попадая в приключения, побеждая врагов и достигая поставленных целей. Под завершении каждого приключения ДМ награждает вас некоторым количеством очком опыта (сокращённо XP– от англ. experience), которые вам нужно записать на ваш лист персонажа. Полученные очки опыта складываются, и когда их накапливается достаточно, ваш персонаж получает новый уровень. В этот момент происходят следующие вещи:

- Здоровье вашего персонажа повышается на **1к6 + Телосложение.**
- Вы можете повысить одну из способностей героя на 1. На чётных уровнях вы должны повышать основные способности; на нечётных– дополнительные.
- Вы можете взять новый фокус способности. На чётных уровнях вы должны брать фокусы ваших основных способностей; на нечётных– дополнительных.
- Вы получаете доступ к классовым умениям нового уровня. Каким именно, указано в описании класса.

Пример: *Под конец своего первого приключения персонаж Кейт получил достаточно XP, чтобы достичь второго уровня. Во-первых, она делает бросок на Здоровье. Она получает 4, вычитает 1 из-за низкого Телосложения её персонажа и в результате получает 3 единицы Здоровья. Во-вторых, она добавляет единицу к своей Ловкости, повышая её до 5. Она должна была выбрать между Ловкостью, Общением и Восприятием (первичные способности разбойника), и решила, что именно повышение Ловкости– лучшая идея на данном уровне. Во-вторых, она берёт Общение (Расследование) как новый фокус способностей. Она могла выбирать из фокусов Общения, Ловкости и Восприятия. И, в конце концов, она получает бонус приёма (Stunt bounus), как отражение умений разбойника 2 уровня.*

XP даёт ДМ, основываясь на том, как игрок вёл себя во время перипетий по ходу приключения. Правила раздачи XP содержатся в Книге ДМа.

МАГ (MAGE)

Магия пронизывает всё живое, что есть в мире. Её частичка содержится в каждом эльфе, гноме, человеке, животном и даже растении– но одновременно редкое существо может ей управлять. К классу мага относятся именно те, кто могут. Их дар (или проклятье, как

посмотреть) состоит в том, чтобы впитывать ману, жизненную силу существ, и использовать её для сотворения заклинаний. Это выделяет их из массы людей– и отделяет от неё. В одно время и в одних местах их будут уважать за их мудрость и силу, которой они обладают; в других же случаях их будут бояться и преследовать, особенно поняв, какую опасность представляет собой одержимость. Магия крови, которую практикуют маги Тевинтера и малефикары, – ещё одна причина, по которой многие боятся магов.

К классу мага относятся те жители Тедаса, что могут использовать магию; обычно это– Маги Круга, но иногда– ренегаты-Отступники. Магия открывает великолепный круг возможностей, но заставляет опасаться– если применяются мощные заклинания– нападения демонов. Возможность использовать магию– одна сторона монеты, в то время как другая– опасность стать одержимым.

Итак, как маг, вы повелеваете волшебными силами. Вам нужно избегать ближнего боя (оставьте это воинам) и использовать заклинания, чтобы помогать друзьям и убивать врагов. Поскольку маги, как правило, не носят брони, ваша Защита будет невысока. Возможности по владению оружием у мага также ограничены. Тем не менее, всё это компенсируется способностью использовать магию. Вы получаете доступ к разнообразным заклинаниям; маг, который хорошо ими владеет, – мощнейший персонаж.
Хотя маги начинают игру только с тремя заклинаниями, со временем они получают больше. По сравнению с другими классами, магу куда больше приходится думать над дальнейшим путём развития. Если вы до этого момента не играли в РПГ, то учтите это, выбирая описываемый класс. И, невзирая на ваш опыт, вам необходимо ознакомиться с *Главой 5: Магия*, чтобы узнать правила и условия применения заклинаний.

Основные способности:
Разум, Магия, Воля

Дополнительные способности:
Общение, Телосложение, Ловкость, Восприятие, Сила

Начальное Здоровье:
20 + Телосложение + 1к6

Типы оружия:
Рукопашная и Посохи

УМЕНИЯ КЛАССА

При повышении уровня маги получают следующие умения:

Уровень 1

Волшебный жезл (Arcane Lance): Маги знают, как концентрировать магическую силу в палочке или посохе. Если вы держите в руках посох или палочку, вы можете сделать дистанционную атаку, которая наносит врагам урон магической энергией. Это считается обычной атакой (так что использовать приёмы тоже возможно), но бросок атаки делается на Магию (Волшебный жезл). Волшебная стрела имеет дальность 16 ярдов и причиняет *1к6 + Магия урона*. Очки маны на атаку не тратятся.

Владение магией (Magic Training): Это— главное умение магов. Оно позволяет магу читать заклинания– фирменная особенность данного класса. На старте вы получаете три заклинания, и по мере развития полечаете доступ к другим уменям и талантам класса. Ознакомьтесь с *Главой 5: Магия*, где предоставлено больше информации о выборе и чтении заклинаний.

Очки магии: Используя заклинания, вы тратите ману. На старте вы получаете *10 + Магия + 1к6 очков маны*, и на каждом новом уровне вы получаете ещё *Магия + 1к6* очков. Вы должны следить за количеством маны своего персонажа: это мера магической силы, которой он обладаете в данный момент. Вы тратите ману на заклинания, и восстанавливаете её во время отдыха или медитаций. См. *Главу 5: Магия*, чтобы узнать детали.

Начальный талант: Вы становитесь учеником в одном из следующих талантов: Хирургия (Chirurgy), Лигвистика (Linguistics) или Наука (Lore). См. *Главу 3: Фокусы и таланты*, чтобы узнать больше информации.

Уровень 2

Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

Уровень 3

Новый талант: Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

Уровень 4

Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

***Колдовской жезл (Spell Lance)*:** Вы можете прочитать заклинание после того, как поразили врага магическим разрядом. Этот приём стоит 3 SP (Stunt points— Очки приёмов), и заклинание не должно расходовать больше 3 очков маны. Бросок на заклинание делается, как обычно. Чтобы знать больше о приёмах, смотрите *Главу 6: Игра.*

Уровень 5

Новый талант: Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

РАЗБОЙНИК (ROGUE)

"Если что-то может пойти не по плану, оно так и пойдёт. Вот почему вам всегда нужно иметь продуманный путь отхода, крадёте ли вы лошадь или сражаетесь не на жизнь, а на смерть. И не стыдитесь бежать, когда обстоятельства окажутся против вас. Вы просто хотите держать ситуацию под контролем– и ничто иное. Если вы сражаетесь с рыцарем,

вы вынуждены сражаться на его условьях. Так заставьте его вдоволь попыхтеть, побегать в своей тяжёлой броне, пока вы не утыкаете его стрелами, как подушку для иголок. Вот так вы остаётесь в живых".

Гален Стремительный, Разбойник

Разбойники– классические трикстеры. Персонаж этого класса может быть как вором, так и жуликом, и разведчиком, экспертом в какой-либо области, шпионом. Тогда как воины полагаются на грубую силу, а маги– на волшебство, оружие разбойника– его ум и быстрота. Остроумным ли словом, кинжалом ли, который вдруг оказывается между рёбер противника, – разбойник должен действовать с выдумкой, с огоньком, чтобы вырвать победу и увидеть следующий рассвет.

Разбойник– глаза и уши команды приключенцев. Вы мастер дальнобойных атак, и можете наносить врагу жестокие увечья в ближнем бою, используя умение удара в спину (backstub). Тем не менее, вы не так уж сильны в сражении один на один. Ваша Защита хороша прежде всего благодаря вашей Ловкости, но на вас надета лёгкая броня, которая не может поглотить большое количество урона. Оставьте бой на первой линии воинам, а сами в это время используйте скрытность, чтобы атаковать неожиданно и сместить чашу весов в вашу пользу.

Разбойник– самый гибкий из классов. Если вы не уверены, какой путь избрать вашему персонажу, разбойник– лучший выбор именно благодаря этой гибкости и возможности развития сразу в нескольких разных направлениях.

Основные способности:
Общение, Ловкость, Восприятие

Дополнительные способности:
Телосложение, Разум, Магия, Сила, и Воля.

Начальное здоровье:
25 + Телосложение + 1к6

Тип оружия:
Луки, Рукопашная, Лёгкие клинки, Посохи

УМЕНИЯ КЛАССА

На указанных уровнях разбойники получают следующие умения:

Уровень 1

Удар в спину (backstub): Вы можете нанести дополнительный урон атакой ближнего боя, если бьёте с той стороны, с которой враг этого не ожидает. Вы должны приблизиться к противнику, сделав бросок на Ловкость (Скрытность) против Восприятия (Зоркость) вашей цели. Если бросок

удался, то вы можете использовать большее (major) действие в этом раунде, чтобы нанести ему удар в спину. Эта атака ближнего боя с бонусом броска атаки +2, которая наносит дополнительные 1к6 урона. Вы не можете ударить в спину противника, с которым соседствуете (adjacent to) (но посмотрите описание возможности 4 уровня– Блефа).

Броня разбойника: Кожаная броня для вас– как вторая кожа. Как следствие, если на вас надета кожаная броня, вы не получаете за это никаких штрафов ни к Скорости, ни к Ловкости.

Начальные таланты: Вы становитесь учеником в одном из следующих талантов: Знакомства (Contacts), Разведка (Scouting), или Воровство (Thivery). Смотрите *Главу 3: Фокусы и таланты*, чтобы узнать больше информации.

Уровень 2

Бонус приёма: Вы научились находить слабые места в броне противника и бить точно в них. Вы тратите на приём Пробивания Брони 1 SP, а не 2, как обычно.

Уровень 3

Новый талант: Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

Уровень 4

Блеф (Bluff): Вы можете нанести коварный удар противнику, с которым вы в начале хода на соседних позициях. Вы должны потратить дополнительное (minor) действие на то, чтобы сделать обманное движение. Это выражается во встречном броске (opposed test) на Общение (Обман) со стороны персонажа против Воли (Самоконтроль) со стороны противника. Если ваш бросок успешен, то вашему противнику не повезло– вы можете нанести ему удар в спину. Как и при обычном ударе в спину, вы получаете бонус +2 к атакующему броску и наносите дополнительные 1к6 урона, если попадёте.

Уровень 5

Новый талант: Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

ВОИН (WARRIOR)

"*В хаосе сражения вы не должны терять голову. Если поддадитесь панике, то умрёте с копьём в спине. И не покидайте строй, ради того, чтобы стремительно атаковать врага, подобно диким Авварам. Враги окружат вас и убьют. Нет: в боях побеждает дисциплина и слаженная работа. Вы должны сражаться в команде, или погибнете по отдельности*".

Торр из Дома Стракан, воин

Воин– классический архетип человека, который сражается. Используйте этот класс персонажей, чьё основное дело– сражения. Это может быть бывший солдат, охранник каравана, торговец, стражник, или деревенский кузнец, ставший приключенцем. Воин может сражаться ради славы, ради отмщения, правосудия, денег, или просто чтобы завтра ему было лучше, чем вчера. Некоторые герои-воины прошли специальное обучения, другие же дерутся, полагаясь на инстинкты– но сражаться могут все.

Как воин, вы всегда находитесь в гуще сражения. Вам доступна самая тяжёлая броня и самое большое количество оружия по сравнению с другими классами, и вы можете как наносить,

так и выносить много урона. Частенько вам приходится отвлекать на себя самых крепких врагов, чтобы маги и разбойники могли использовать свои умения.

Если вы никогда раньше не играли в настольную ролевую игру, то воин– лучший класс для начала. Вы атакуете прямо и честно, и в любой стычке без вас не обойтись.

Основные способности:
Телосложение, Ловкость, Сила

Дополнительные способности:
Общение, Разум, Магия, Восприятие, и Воля

Начальное здоровье:
30 + Телосложение + 1к6

Тип оружия:
Рукопашная, плюс любые три из следующих: Топоры, Дробящее, Луки, Тяжёлые клинки, Лёгкие клинки, Копья, Посохи

УМЕНИЯ КЛАССА

На указанных уровнях воины получают следующие умения:

Уровень 1

Начальные таланты: Вы становитесь учеником в двух из следующих талантов: Лучник (Archery Style), Стиль боя с двумя оружиями (Dual Weapon Style), Стиль боя с одним оружием (Single Weapon Style), Метательное оружие (Throwing Weapon Style), Стиль боя с двуручным оружием (Two-Hander Style), или Стиль боя с оружием и щитом (Weapon and Shield Style). Вы также становитесь учеником в Опыте ношения брони (Armor Training).

Уровень 2

***Новый фокус способности*:** Вы получаете один из следующих фокусов способностей: Разум (Знание военного дела), Ловкость (Верховая езда), Сила (Лазанье).

Уровень 3

Новый талант: Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

Уровень 4

Новый тип оружия: Вы овладеваете новым типом

оружия.

Бонус приёма: Вы атакуете столь быстро, что сторонний наблюдатель даже не успеет увидеть ваш клинок. На приём Двойной Атаки (Double strike) вы тратите 3 SP вместо обычных 4.

Уровень 5

Новый талант: Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваши персонажи ступают на путь приключенца, имея в наличие кое-что кроме этого славного имени. По ходу игры у героя есть возможность приобрести снаряжение получше, но начинает он с самым простым. Стремитесь улучшить снаряжение при первой же возможности.
Герой начинает игру со следующими вещами:

- Рюкзак.
- Одежда путешественника.
- Бурдюк с водой.
- Если вы маг, вы получаете одно оружие и жезл (wand) (для того, чтобы атаковать магическими разрядами).
- Если вы разбойник, вы получаете лёгкую кожаную броню и два оружия.
- Если вы воин, вы получаете тяжёлую кожаную броню и три оружия.
- Если вы выбираете лук или арбалет, то получаете колчан с 20 стрелами или болтами.
- Если у вас есть талант Стиль боя с оружием и щитом, вы получаете средний щит (medium shield).

Удостоверьтесь, что взяли оружие того типа, которым владеет ваш персонаж. В противном случае вы будите получать штрафы, когда попытаетесь его использовать, – так что в том, чтобы таскать с собой лишний груз, смысла мало. Также помните, что некоторое оружие требует Силу определённой величины или выше, и удостоверьтесь, что ваш герой достаточно силён, чтобы размахивать двуручным мечом или чем-то вроде. Также хорошо было бы записать Класс Брони (Armor Rating) вашего доспеха на лист персонажа. Это мера того, насколько хорошую защиту вам даёт броня, – фактор, который необходимо учитывать во время боя.

Вы также получаете 50+3к6 серебряных монет для покупки остального снаряжения. Его полный список вы найдёте в *Главе 4: Оружие и снаряжение.*

Пример:
Кейт собирается подобрать своей разбойнице снаряжение. Она записывает на лист персонажа, что у него есть рюкзак, одежда путешественника и бурдюк с водой. Будучи разбойником, героиня получает на старте лёгкую кожаную броню и два оружия. Она может выбирать оружие следующих типов: Луки, Рукопашная, Лёгкие клинки, Посохи. Она решает взять короткий лук и короткий меч, чтобы иметь возможность атаковать как ближнем, так и в дальнем бою. Поскольку она берёт лук, то получает также колчан с 20 стрелами. Она бросает 3к6 и получает 12. То есть она начинает игру с 62 серебряными монетами (50+12). 15 она тратит на лёгкий щит на случай, если бой подберётся слишком близко к ней. Ещё 2 серебряных уходят на 20 ярдов верёвки. Итого на начало компании у неё остаётся 45 серебряных, которые она планирует тратит на еду, жильё, взятки и т.п.

СКОРОСТЬ И ЗАЩИТА (DEFENSE AND SPEED)

И наконец, вам нужно вычислить две величины: Защита и Скорость.
Защита— то, насколько трудно попасть по персонажу во время боя. Чем она выше, тем лучше. Вы вычисляете Защиту следующим образом:

Защита = 10 + Ловкость + Бонус щита (если экипирован)

Бонусы щитов описаны в *Главе 4: Оружие и снаряжение.* Сейчас вам нужно знать лишь то, что лёгкий щит даёт бонус +1, а средний- +2.

Пример:
Теперь Кейт рассчитывает Защиту своей разбойницы. Поскольку её Ловкость равна 4, то Защита– 14 (10+4). Если она возьмёт в руки лёгкий щит, то Защита поднимется до 15.

Скорость– это то, насколько лёгко и быстро ваш персонаж передвигается. Как правило, за действие движения (move action) ваш персонаж может преодолеть число ярдов, равное его скорости. Более детально это объясняется в *Главе 6: Игра*. Скорость рассчитывается следующим образом:

Скорость Гнома = 8 + Ловкость - штраф доспеха (если экипирован)

Скорость Эльфа = 12 + Ловкость - штраф доспеха (если экипирован)

Скорость Человека = 10 + Ловкость - штраф доспеха (если экипирован)

Большинство доспехов накладывают на Скорость штраф, что отражает их тяжесть и негибкость: всё это замедляет движения персонажа. Больше об этом вы можете узнать из *Главы 4: Оружие и Снаряжение.* Сейчас вам достаточно знать, что лёгкая кожаная броня не накладывает никакого штрафа, а тяжёлая кожаная накладывает штраф -1.

Пример: *И вот Кейт приступает к вычислению скорости своей разбойницы. Поскольку её герой– эльф, базовый показатель скорости– 12; она прибавляет значение своей Ловкости– 4, и в итоге получает Скорость, равную 16 (12 + 4 = 16). Надетая на ней лёгкий кожаный доспех не накладывает штрафа за броню, так что её в итоге Скорость остаётся равна 16. Разбойница Кейт—та ещё быстроногая штучка.*

ИМЕНА

Что за персонаж без имени? Хотя имя мы при создании персонажа выбираем в последнюю очередь, его нельзя называть абы как. Правильное имя– это та малюсенькая деталь, которая отвечает за целостность персонажа, показывает, что он есть– или чем хочет стать. В этом разделе содержатся сведения об именах в различных культурах *Dragon Age* и примеры имён, как мужских, так и женских. Имена можете спокойно выдумать и свои, следуя образу и подобию приведённых в пример, однако постарайтесь не валять дурака– например, делать гнома по имени Ом. Это тёмное фентези, в конце-то концов.

Авварские имена

Общество горцев разделено на кланы, каждый из которых живёт в своём поселении под названием убежище (Hold). Поселение и клан столь тесно связаны между собой, что носят одно имя– например, люди из клана Крэгхолд (Craghold) живут в Крегхолде. Имена авваров состоят из трёх частей: собственно имя, имя по матери, и клановое имя. Клановые имена передаются по материнской линии (ибо можно не знать, кто отец ребёнка, но мать известна точно– так считают горцы); имя по матери состоит из имени матери и префикса, звучащего как "Ан" (дочь) или "Ар" (сын)– то есть дочь/сын такой-то. После этого идёт "О", и клановое имя. Вот пример полного имени аввара: Аркилл Ар Дабне О Вирмхолд (Arcill Ar Dubne O Wyrmhold). Таким образом, Аркилл приходится сыном некой Дабны и принадлежит клану Вирмхолд.

Примеры женских имён: Аннис, Катал, Деирде, Эте, Бетак, Гриссал, Каттрин, Муйре, Нинне, Сваннак.

Примеры мужских имён: Аркилл, Колбан, Донвалл, Дабне, Гарнайт, Мартайн, Нечтан, Падрайг, Ситиг, Тралин.

Примеры клановых имён: Берхолд, Крэгхолд, Фальконхолд, Фростхолд, Хельмхолд, Пикхолд, Редхолд, Спирхолд, Стормхолд, Вирмхолд.

Гномьи имена

Общество гномов формируют Дома, каждый из которых образован несколькими семьями. Гномов носит собственное имя и имя дома. Имя дома используется и как фамилия, и– иногда– как часть титула. Например, гном может называть себя Белен Эдукан или Белен из дома Эдукан.

Примеры женских имён: Альтильд, Бранка, Этельвид, Хильдред, Джарвия, Кедвалла, Мильбурга, Орта, Пиада, Сигге.

Примеры мужских имён: Эдрик, Горим, Кердик, Кинвульф, Легнар, Эрик, Освульф, Рошек, Венгест, Витред.

Примеры имён дома: Азагали, Дризколи, Даннхард, Грискин, Коркилл, Китрик, Моратин, Неввин, Стракан, Транадор.

Эльфийские имена

Городские эльфы, как правило, следуют примеру ферелденцев и носят только одно имя. Долийские эльфы тоже пользуются одним, но обладают ещё и именем клана, которое используется в официальной обстановке. Имя клана– это обычно имя благородного дома Долов, от из которого образовался клан.

Примеры женских имён: Аданна, Ашали, Деста, Элора, Ханан, Марам, Ланайа, Раналли, Шинаша, Унате.

Примеры мужских имён: Атрас, Фэлос, Харел, Линдел, Масариан, Нетрас, Пеллиан, Ралат, Сарил, Затриан.

Примеры названий долийских кланов: Алвар, Брайтмор, Бринвин, Эллвуд, Фэдрик, Голдхок, Литвин, Редвей, Винбоу, Йонвин.

Ферелденские имена

Большинство людей в Ферелдене имеют только одно имя. Они также могут назвать себя согласно профессии (Джанелли Пекарь) или по месту рождения (Дарран из Хайевера), если сочтут нужным. Настоящие фамилии есть лишь у дворян.

Примеры женских имён: Афтон, Демельза, Эдлин, Келси, Локки, Раделла, Селдон, Шерий, Тайте, Улла.

Примеры мужских имён: Акли, Блаин, Калдер, Элден, Гаррик, Ландон, Марден, Освин, Рилан, Трантер.

Пример:
Герой Кейт– городская эльфийка, а они обычно имеют только одно имя. Хотя некоторые носят эльфийские имена, остальные стараются называть своих детей, как обычных ферелденцев. Кейт решает, что её героя зовут Локки, но жестокая хозяйка-человек зовёт её Ложкой.

ЦЕЛИ И СВЯЗИ

И вот ваш персонаж почти готов шагнуть в большой мир. Однако прежде чем кинуться навстречу первому приключению, не пожалейте нескольких минут, чтобы продумать цели вашего персонажа и тем, что его связывает с другими персонажами в группе. Даже если вы создавали персонажа абсолютно сами, обсудить этот последний шаг с остальными игроками– хорошая идея. Совместные раздумья над целями и связями позволят вам получше "спеться" и

найти тот вариант, который устроит всех.

ЦЕЛИ

У вашего героя может быть сколько угодно целей, но постарайтесь придумать хотя бы штуки три. Как правило, именно цель толкнула героя стать приключенцем; ведь это не такая уж распространённая и уже тем более не безопасная профессия. Факторы, которые сподвигли персонажа избрать эту стезю, и формируют одну или несколько целей.

Когда будите заполнять лист персонажа, постарайтесь разграничить цели ближнего и дальнего прицела. Цели ближнего прицела– вещи, на которых вы хотите сосредоточиться в данный момент; а на достижение вторых потребуются годы или даже десятилетия усиленного труда. Хороший ДМ во время игры будет принимать во внимание цели, которые ставит перед собой ваш персонаж; чем больше информации на этот счёт вы ему предоставите, тем лучше.

Итак, как придумать хорошую цель? Она должна обладать двумя признаками. Во-первых, она добавляет вашему персонажу цельности– становится ясно, чего он хочет в жизни, что ему важнее всего. Во-вторых, она даёт сюжетные зацепки, которые ДМ может использовать для построения игры.

Пример: *Кейт уже почти закончила создавать Локки, и вот, на первой игровой сессии она встречается с другими игроками, чтобы добавить последние мазки к образам их персонажей. Кейт решает, что для начала неплохой целью Локки будет найти пропавшего брата. Он по каким-то таинственным причинам покинул эльфинаж и больше не вернулся. Вторая цель Локки– выучить эльфийский язык. Немногие из городских эльфов знают его, а она хочет получше узнать свои корни. И, в конце концов, она берёт цель дальнего прицела– разрушить эльфинажи и найти новый дом для своего народа. Она вряд ли успеет завершить это дело, однако приложит все усилия, чтобы оно стало реальностью.*

СВЯЗИ

Классическое начало для ролевой игры– группа встречается в таверне и отправляется смертельно опасное приключение, несмотря на то, что все они едва ли знакомы друг с другом. Это сработает, если вам нужно вставить персонажа в уже идущий модуль. Однако команда будет куда сплочённей, если у герой будет иметь некоторое количество связей.

Это не значит, что персонажи должны быть знакомы друг с другом до начала приключений, однако они могут быть как-то связаны между собой. Они могли вырасти в одной деревне, сражаться в одном отряде, или быть соперниками на любовном фронте.

Или, может быть, они состоят в дальнем родстве, или их преследует один и тот же враг, или они оба задолжали какому-то крупному лицу преступного мира.
Вы должны попытаться связать вашего персонажа с другим, пусть даже эта связь будет тонка. Постепенно узы между героями окрепнут, но неплохо заложить зерно этого сразу, в начале игры.

Пример: *Кроме Кейт, в группе играют Глория, персонаж которой– Фереленденская воительница Улла, и Киган, отыгрывающий Мага Круга по имени Освальд. Глории пришлась по душе цель Локки– найти пропавшего брата. Она решает, что лучший друг Уллы тоже*

ушёл куда-то и не вернулся. Улла узнала, что брат Локки ушёл примерно в том же направлении, и отыскала саму Локки, надеясь, что та может знать больше. Киган решает, что у Освальда есть слабая связь с обоими героинями. Локки какое-то время работала служанкой в Башне Магов (возможно, у них ещё есть какой-то общий секрет?), а Улла была телохранителем одного из магов его Круга.
Итак, когда с этим покончено, они начинают игру.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

ФОКУСЫ И ТАЛАНТЫ

Фокусы и таланты— вот то, что позволит создать уникального персонажа. Несколько фокусов с талантами ваш персонаж получает на этапе создания, другие он зарабатывает, повышая уровень. Фокусы способностей обычно получают за выбранную предысторию и класс; таланты обыкновенно выдаются только согласно выбранному классу. Также есть магические предметы, способные дать как фокусы, так и таланты.

Фокусы и таланты не только дают бонусы к броскам, но могут также послужить зацепками для предыстории. Скажем, вы взяли талант Верховая Езда (Horsemanship). Ну и где же ваш герой научился управляться с лошадьми? Возможно, ему передал свои познания дядя, а, может, это было частью военной подготовки. Придумывать или не придумывать такие объяснения— на ваше усмотрение, однако, но ответы на подобные вопросы помогут вам получше почувствовать своего персонажа.

ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Как было замечено в *Главе 2: Создание персонажа*, фокус— мастерство в одной из сфер, которые охватывает способность. Герой с Общением 3 и фокусом Обмана вообще хорошо ладит с людьми, но обманывает их ещё лучше. Если у вас есть фокус, вы получаете бонус +2, когда совершаете бросок на соответствующую способность и действуете в рамках фокуса. ДМ обычно объясняет, какие броски получают бонус, и от каких фокусов, но не бойтесь напомнить ему об этом, если он вдруг, по вашему мнению, забыл. О бросках на способности и о добавлении в игру новых фокусов вы узнаете в *Главе 6: Игра*.

ФОКУСЫ СИЛЫ

Топоры (Axes): Владение оружием типа Топоры. См. *Глава 4: Оружие и снаряжение*.
Дробящее (Bludgeons): Владение оружием типа Дробящее. См. *Глава 4: Оружие и*

снаряжение.
Лазанье (Climbing): Умение взбираться на стены и другие вертикальные элементы пейзажа.
Вождение (Driving): Управление каретами, повозками и другими средствами передвижения на колёсах.
Тяжёлые клинки (Heavy Blades): Владение оружием типа Тяжёлые клинки. См. *Глава 4: Оружие и снаряжение*.
Запугивание (Intimidation): Умение внушать страх путём физического воздействия— или угрозами сделать это.
Прыжки (Jumping): Прыжки в длину и высоту.
Мощь (Might): Использование грубой силы: например, подъём и удержание на весу тяжёлых предметов.
Копья (Spears): Владение оружием типа Копья. См. *Глава 4: Оружие и снаряжение*.

ФОКУСЫ ЛОВКОСТИ
Акробатика (Acrobatics): Умение проделывать различные гимнастические трюки вроде кувырков или ходьбы по канату.
Луки (Bows): Владение оружием, принадлежащим к типу Луки. См. *Глава 4: Оружие и снаряжение*.
Рукопашная (Brawling): Владение оружием, принадлежащим к типу Рукопашной. См. *Глава 4: Оружие и снаряжение.*
Каллиграфия (Calligraphy): Умение писать великолепным почерком.
Инициатива (Initiative): Умение действовать быстро в сложных ситуациях.
Ловкость рук (Legerdemain): Использование быстроты пальцев для того, чтобы обманывать окружающих, прятать вещи и обшаривать чужие карманы.
Лёгкие клинки (Light Blades): Владение оружием, принадлежащим к типу Лёгкие Клинки. См. *Глава 4: Оружие и снаряжение.*
Взлом замков (Lock Picking): Умение открывать замки без ключа.
Верховая езда (Riding): Управление ездовым животным вроде лошади или пони.
Посохи (Staves): Владение оружием, принадлежащим к типу Посохи. См. *Глава 4: Оружие и снаряжение*.
Скрытность (Stealth): Умение подкрадываться.
Ловушки (Traps): Поиск и обезвреживание ловушек и других механизмов.

ФОКУСЫ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ
Выпивка (Drinking): Умение пить большое количество алкоголя и не пьянеть при этом.
Гребля (Rowing): Управление лодкой с помощью вёсел.
Бег (Running): Бег как на короткие, так и на дальние дистанции.
Выносливость (Stamina): Способность переносить усталость, болезни и недостаток еды, воды и тому подобного.
Плавание (Swimming): Способность передвигаться по воде и не тонуть при этом.

ФОКУСЫ ВОСПРИЯТИЯ
Эмпатия (Empathy): Умение угадывать скрываемые эмоции тех, кто вас окружает.
Слух (Hearing): Использование способности слышать.

Поиск (Searching): Поиск спрятанных вещей.
Зоркость (Seeing): Использование зрения.
Нюх (Smelling): Использование обоняния.
Выслеживание (Tracking): Способность опознавать оставленные следы и следовать по ним.

ФОКУСЫ РАЗУМА
Знание Магии (Arcane Lore): Знание магии, магических традиций и Тени.
Картография (Cartography): Рисование и чтение карт.
Знание Культуры (Cultural Lore): Знание традиций и верований различных культур.
Техника (Engineering): Знание принципов построения различных механизмов и зданий.
Оценка (Evaluation): Определение примерной стоимости вещей и предметов искусства.
Лечение (Healing): Помощь раненым и больным.
Геральдика (Heraldry): Знание мундиров с гербами различных военных подразделений и знатных семейств.
Знание Истории (Historical Lore): Знание знаменитых событий и личностей прошлого.
Знание Военного дела (Military Lore): Знание различных стратегий и тактик и умение применять эту теорию на практике.
Знание Музыки (Musical Lore): Знание традиций, касающихся музыки, и песен.
Знание Природы (Natura Lore): Знание флоры и фауны Тедаса.
Навигация (Navigation): Умение проложить путь из точки А до точки Б и пройти по нему.
Научные Исследования (Research): Умение проводить изыскания, пользуясь записями, архивами и книгами.
Знание Религии (Religious Lore): Знание религиозных традиций и обрядов, относящихся к Церкви.
Литература (Writing): Способность выражать свои чувства и мысли на листке бумаги.

ФОКУСЫ МАГИИ
Волшебный жезл (Arcane Lance): Использование одноимённой способности мага. См. *Глава 2: Создание персонажа.*
Созидание (Creation): Владение секретами магической школы Созидания. См. *Глава 5: Магия.*
Энтропия (Entropy): Владение секретами магической школы Энтропии. См. *Глава 5: Магия.*
Элементы (Primal): Владение секретами Элементальной школы магии. См. *Глава 5: Магия.*
Дух (Spirit): Владение секретами магической школы Духа. См. *Глава 5: Магия.*

ФОКУСЫ ВОЛИ
Отвага (Courage): Преодоление страха в тяжёлых ситуациях.
Вера (Faith): Духовная стойкость, основанная на вере в сакральные силы и нравственные законы.
Мораль (Morale): Поддержание высокого боевого духа и уверенности в себе или в своей команде. НИПы будут использовать этот фокус чаще, чем персонажи игроков.
Самоконтроль (Self-Discipline): Контроль над своими инстинктами и эмоциями.

ФОКУСЫ ОБЩЕНИЯ
Обращение с животными (Animal Handling): Уход и взаимодействие с животными.
Торговля (Bargaining): Ведение торговых переговоров и заключение сделок.
Обман (Deception): Ложь и введение в заблуждение тех, кто обладает менее изощрённым умом, нежели ваш.
Маскировка (Disguise): Умение изменить внешность или выдать себя за другого человека.
Этикет (Etiquette): Знание утончённых манер как своей культуры, так и чужой.

Азартные игры (Gambling): Игра в азартные игры и получение прибыли от этого.
Расследование (Investigation): Умение расспрашивать людей о нужных вам вещах и складывать полученные сведения в единую картину.
Лидерство (Leadership): Умение руководить союзниками и вдохновлять их.
Выступление (Performance): Умение развлекать зрителей, используя свои артистические способности.
Убеждение (Persuasion): Способность убеждать остальных в своей правоте.
Соблазнение (Seduction): Умение выходить победителем из любовных игр.

ТАЛАНТЫ (TALENTS)

Есть вещи, к которым у вашего героя природные склонности— или же он специально учился их делать; и то и другое зовётся талантами. Они— одно из средств, наряду с классом и предысторией, которое позволяет изменить персонажа на свой манер. Выбор таланта— важный компонент создания персонажа.

Любой талант имеет два ранга: ученик (novice) и подмастерье (journeyman), каждый из которых даёт свои игровые преимущества. Прежде чем получить ранг подмастерья какого-либо таланта, вам необходимо сначала стать в нём новичком.

Новые таланты и ранги в них вы получаете в зависимости от вашего класса. Как правило, вы получаете новый ранг таланта на нечётном уровне (1, 3, 5 и т.д.). Также класс определяет набор талантов, которые вам доступны. Вы не можете взять талант, к которому не имеете

Таланты

Дрессировка (Animal Training)
Лучник (Archery Style)
Опыт ношения брони (Armor Training)
Хирургия (Chirurgy)
Командир (Command)
Знакомства (Contacts)
Магия созидания (Creation Magic)
Стиль боя с двумя оружиями (Dual Weapon Style)
Магия Энтропии (Entropy Magic)
Верховая езда (Horsemanship)
Лигвистика (Linguistics)
Наука (Lore)
Музыка (Music)
Элементальная магия (Primal Magic)
Разведка (Scouting)
Стиль боя с оружием в одной руке (Single Weapon Style)
Магия духа (Spirit Magic)
Воровство (Thievery)
Метательное оружие (Thrown Weapon Style)
Стиль боя с двуручным оружием (Two-Hander Style)
Рукопашный бой (Unarmed Style)
Стиль боя с оружием и щитом (Weapon and Shield Style)

доступа из-за класса. Большинство талантов также имеют определённые требования, например, наличие фокуса на каком-то типе оружия. Если ваш персонаж не соответствует требованиям, то вы не можете взять талант.

В лист персонажа таланты записываются так: сначала— название таланта, потом, в скобках, ранг развития. Например, Командир (Подмастерье) или Музыка (Ученик).

Оставшаяся часть главы— список доступных талантов. Все они описаны по следующему формату:

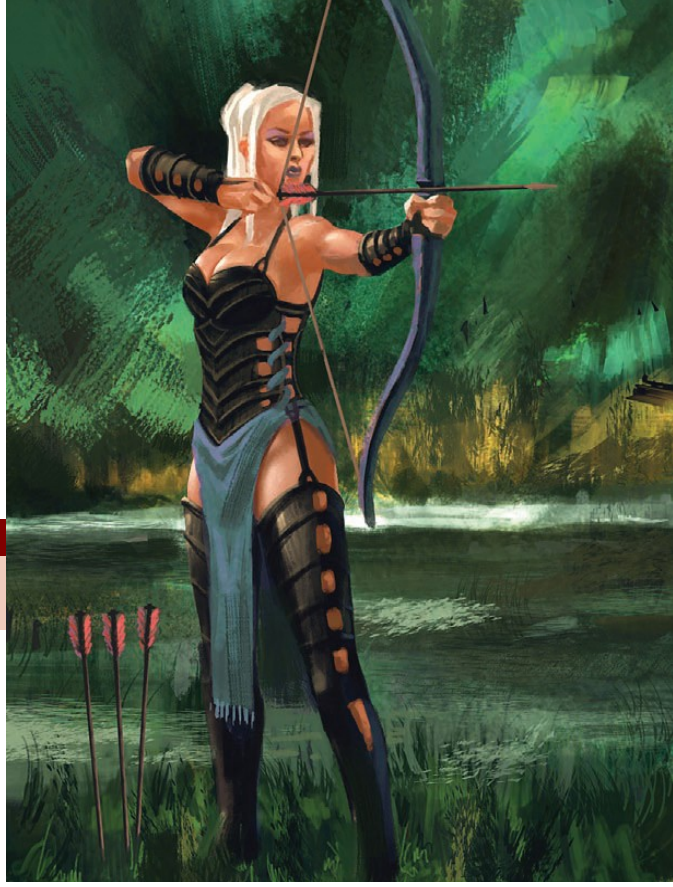
НАЗВАНИЕ ТАЛАНТА
Классы: Здесь перечисляются классы, которые могут взять этот талант.
Требования: Если ваш персонаж не соответствует указанным здесь требованиям, то он не может взять данный талант.
Краткое описание таланта.
Ученик: Описание преимуществ, которые даёт ранг новичка в данном таланте.
Подмастерье: Описание преимуществ, которые даёт ранг профессионала в данном таланте.

ДРЕССИРОВКА (ANIMAL TRAINING)
Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Нет.
Вы знаете, как дрессировать животных. В Ферелдене предпочитают дрессировать собак, тогда как Аввары - соколов и других охотничьих птиц.
Ученик: Вы знаете основы того, как надо управляться с животными. За неделю дрессировки вы можете обучить животное слушаться простых команд вроде "К ноге", "За мной", или "Фас". Число команд, которому вы можете обучить ваше животное, равно вашему Общению.
Подмастерье: Вы можете обучить животное командам посложнее, вроде "Охраняй это место" или "Если увидишь незнакомцев, беги ко мне". Обучение такой команде занимает две недели, и число команд, которые может выполнять животное, повышается до вашего Общения + 2.

ОПЫТ НОШЕНИЯ БРОНИ (ARMOR TRAINING)
Класс: Воин.
Требования: Нет.
Вы обучены сражаться в броне. Вы получаете только штраф к Скорости, тогда как те, кто таким талантом не обладают, получают штраф к Ловкости (и, таким образом, к Скорости— которая зависит от величины Ловкости— тоже). Больше о броне вы узнаете из *Главы 4: Оружие и снаряжение.*
Ученик: Вы можете носить кожаную броню и кольчуги (mail armor), не получая штрафа к Ловкости.
Подмастерье: Вы можете носить пластинчатые доспехи (plate armor) , не получая штрафа к Ловкости.

ЛУЧНИК (ARCHERY STYLE)
Классы: Разбойник и Воин.
Требования: Владение оружием типа Лук.
Вы умело обращаетесь с луками и арбалетами.
Ученик: Вы умеете правильно целиться. Когда вы совершаете действие прицеливания (take aim action) из лука или арбалета, вы получаете бонус +2 к броску атаки вместо обычного +1.
Подмастерье: После долгих тренировок вы научились перезаряжать оружие быстрее, чем обычный лучник. На перезарядку лука теперь уходит свободное действие (free action), а арбалета— дополнительное действие (minor action).

ХИРУРГИЯ (CHIRURGY)
Классы: Маг, Разбойник и воин.
Требования: Фокус Разума (Лечение).
Вы умеете обрабатывать раны и лечить болезни. Больше о действии Лечения (Heal action) и о



Лечении (Heal) рассказано на страницах 59 и 62.
Ученик: Вы овладели хирургическим искусством, и оказываете помощь уверенной рукой. Теперь вы тратите на Лечение дополнительное действие.
Подмастерье: У вас умелые руки целителя. Когда вы совершаете действие лечения, ваш союзник восстанавливает количество Здоровья, равное удвоенному Кубик Дракона + Разум.

КОМАНДИР (COMMAND)

Классы: Маг и Воин.
Требования: Общение 2 или выше.

Вы прирождённый лидер.
Ученик: Одно ваше присутствие вдохновляет союзников. Если вы потратите большее действие на то, чтобы совершить какой-нибудь пафосный жест (воздеть над головой меч, издать боевой клич, взмахнуть знаменем и пр.), ваши союзники получают бонус +1 к броскам на Волю (Отвага) до конца боя.
Подмастерье: Союзники повинуются вашим командам. Любой НИП под вашим командованием получает бонус +1 к броскам на инициативу.

ЗНАКОМСТВА (CONTACTS)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Общение 1 или выше.

У вас много знакомств, подчас в самых неожиданных местах.
Ученик: Вы можете попытаться установить контакт с НИПом с помощью броска на Общение (Убеждение). ДМ устанавливает TN (уровень сложности) в зависимости от того, насколько велика вероятность, что НИП знает вашего героя или они имеют общих друзей. Чем дальше обитает НИП от места, где родился герой, или выше/ниже его по положению в обществе, тем больше будет УС. Собеседник будет настроен дружелюбно, но помогать вам без какой-либо веской причины не станет. Вы не можете установить подобный контакт с НИП, который уже настроен по отношению к вам недружелюбно или считает вас врагом.
Подмастерье: После того, как первый контакт установлен, вы можете попытаться попросить об услуге, для чего нужно сделать другой бросок на Общение (Убеждение). УС зависит от характера услуги и неприятностей, которые она может принести собеседнику.

МАГИЯ СОЗИДАНИЯ (CREATION MAGIC)

Класс: Маг
Требования: Фокус Магии (Созидание).

Вы познали тайны Магии Созидания.
Ученик: Вы можете вызвать блуждающий огонёк (light wisp), не тратя на это ману. Огонёк висит над вашим плечом, пока вы не развеете его, и освещает 10 ярдов пространства вокруг вас с яркостью фонаря. Вызов или развеивание огонька— свободные действия.
Подмастерье: Вы глубоко постигли принципы Магии Созидания. Когда вы творите заклинание Созидания, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Созидания.
Мастер: Магия Созидания пропитывает вашу плоть, давая бонус +1 к Защите. Вы также

получаете новое заклинание Созидания.

СТИЛЬ БОЯ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ (DUAL WEAPON STYLE)

Классы: Разбойник и Воин.
Требования: Ловкость 2 или выше.

Вы можете сражаться, держа одно оружие в основной руке, а второе— в неосновной. Вы не можете использовать для этого двуручное оружие.

Ученик: Бой двумя оружиями может дать вам преимущество как в атаке, так и в защите. Если вы совершаете действие активации (active action), вы получаете либо +1 к броску атаки ближнего боя, либо +1 к Защите от атак в ближнем бою до конца боя. Изменить бонус с нападения на защиту и наоборот вы можете, вновь предприняв действие активации.

Подмастерье: Ваши выпады столь быстры, что клики для стороннего наблюдателя сливаются в расплывчатые полосы. Приём Молниеносной Атаки (Lightning Attack) стоит 2 SP, а не 3, как обычно, если вы применяете его, сражаясь с оружием в обеих руках.

МАГИЯ ЭНТРОПИИ (ENTROPY MAGIC)

Классы: Маг.
Требования: Фокус Магии (Энтропия)

Вы познали тайны магии Энтропии.

Ученик: Вы получаете способность видеть смерть. Когда у кого-то в поле вашего зрения здоровье падает до 0, вы можете сказать, через сколько раундов он умрёт.

Подмастерье: Вы глубоко постигли принципы Магии Энтропии. Когда вы творите заклинание Энтропии, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Энтропии.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (HORSEMANSHIP)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Фокус Ловкости (Верховая езда).

Вы— искусный наездник и неплохо управляетесь с лошадьми и другими ездовыми животными.

Ученик: Вы умеете быстро садиться на коня. Вы можете вскочить в седло, использовав на это свободное действие.

Подмастерье: Скакун, которым вы управляете, несётся быстрее ветра. Будучи верхом, вы получаете +2 к Скорости.

ЛИНГВИСТИКА (LINGUISTICS)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Нет.

Вы легко овладеваете новыми языками, в том числе и теми, на которых говорят далеко за границами Ферелдена. Когда вы выучиваете новый язык, вы сразу приобретаете способность и разговаривать, и писать на нём— однако есть два исключения. На Древнем Тевине (Ancient Tevene) можно только читать, поскольку это мёртвый язык. На Эльфийском можно лишь говорить, поскольку письменность известна лишь Хранителям, которые держат её в тайне.

Ученик: Вы выучиваете дополнительный язык из следующего списка: Древний Тевин (Ancient Tevene), Андер (Ander), Антиванский (Antivan), Гномий (Dwarven), Эльфийский (Elven), Орлейский (Orlesian), Кунлат (Qunlat), Ривайни (Rivaini), Торговый язык (Trade Tongue).

Подмастерье: Вы выучиваете новый язык из списка выше. Вы также можете попытаться сымитировать специфический диалект с помощью броска на Общение (Исполнение).

НАУКА (LORE)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Разум 2 или выше.

Вас отличает пытливый ум и отличная память.
Ученик: Вы учились с усердием. Если вы делаете успешный бросок какой-нибудь из научных фокусов Разума, ДМ даёт вам дополнительную информацию по этой теме. К научным фокусам относятся все, в названии которых есть слово «Знание»: Знание Культуры, Знание Истории и т.п. Какую именно дополнительную информацию получит персонаж, и насколько она пригодится для решения насущного вопроса, решает ДМ.
Подмастерье: Вы— исследователь со стажем. Когда вы делаете бросок на Разум (Научные Исследования), являющийся частью расширенного броска (advanced test), вы получаете +1 к результату каждого Кубика Дракона. Это позволяет быстрее достичь нужного результата. Про расширенные броски рассказано в Книге Мастера; если хотите узнать подробнее, спрашивайте своего ДМа.

МУЗЫКА (MUSIC)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Фокус Общения (Выступление) или Разума (Знание Музыки).

Вы от природы музыкальны.
Ученик: Вы умеете играть на инструменте, петь, писать музыку и читать ноты.
Подмастерье: Вы продолжаете совершенствовать себя как музыканта: вы научились играть на других инструментах. Количество инструментов, на которых вы можете играть, равно вашему Общению.

МАГИЯ ЭЛЕМЕНТОВ (PRIMAL MAGIC)

Классы: Маг.
Требование: Фокус Магии (Элементы).

Вы познали тайны магии Элементов.
Ученик: Вы можете создать у себя в руках небольшой сгусток пламени, не тратя на это ману. Это пламя нельзя использовать в бою, однако им можно поджечь что-нибудь. Пламя остаётся у вас в руке, пока не будет рассеяно. Создание и рассеивание пламени— свободные действия.
Подмастерье: Вы глубоко постигли принципы Магии Элементов. Когда вы творите заклинание Элементов, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимум 1 очка. Вы также получаете новое заклинание Элементов.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ (QUICK REFLEXES)

Классы: Маг, Разбойник, и Воин.
Требование: Ловкость 2 или выше.

Вы реагируете на опасность молниеносно, на уровне инстинктов.
Ученик: Вы можете приготовиться к последующему действию мгновенно. Готовность для вас – свободное действие.
Подмастерье: Вы молниеносно вскакиваете на ноги, равно как и падаете плашмя. Вам нужно свободное действие на то, чтобы встать на ноги или лечь на землю. В обычных обстоятельствах на это надо тратить часть действия движения.

РАЗВЕДКА (SCOUTING)

Классы: Разбойник.
Требования: Ловкость 2 или выше.

Вы— искусный разведчик.
Ученик: Вы умеете использовать преимущества рельефа. Если вы провалили бросок на

Ловкость (Скрытность), вы можете его перебросить, однако этот результат уже засчитывается обязательно.
Подмастерье: Вы умеете появляться неожиданно для своих врагов. Вы используете приём Перехват инициативы (Seize the Initiative) за 2 SP, а не 4, как обычно.

СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ В ОДНОЙ РУКЕ (SINGLE WEAPON STYLE)

Классы: Разбойник и Воин.
Требования: Восприятие 2 или выше.

Вы хорошо сражаетесь в ближнем бою, держа оружие только в основной руке.
Ученик: Подобный стиль боя требует немалой осторожности. Если вы используете действие активации, вы получаете +1 к Защите до конца боевой сцены, пока сражаетесь с оружием в одной руке.
Подмастерье: И одно оружие может превратиться в непробиваемый щит. Бонус к Защите, пока вы используете этот стиль, повышается до 2.

МАГИЯ ДУХА (SPIRIT MAGIC)

Классы: Маг.
Требования: Фокус Магии (Дух).

Вы познали тайны магии Духа.
Ученик: Вы получаете способность чуять настроение разумных существ в радиусе шести ярдов вокруг вас — это требует малого действия. ДМ должен охарактеризовать это настроение одним словом (зол, растерян, или счастлив, например).
Подмастерье: Вы глубоко постигли принципы Магии Духа. Когда вы творите заклинание Духа, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Духа.

ВОРОВСТВО (THIEVERY)

Классы: Разбойник.
Требования: Ловкость 3 или выше.

Ваши вещи — это ваши вещи. А их вещи скоро станут вашими тоже.
Ученик: Наличие замка вас не остановит. Если провалили бросок на Ловкость (Взлом замка), вы можете перебросить его, однако этот результат обязаны оставить.
Подмастерье: Вам встречались самые разные ловушки. Если вы провалили бросок на Ловкость (Ловушки), вы можете перебросить его, однако этот результат обязаны оставить.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (THROWN WEAPON STYLE)

Классы: Разбойник или Воин.
Требования: Вы должны владеть оружием типа Топоры, Лёгкие клинки, или Копья.

Вы спец по метанию оружия.
Ученик: Ваша точность не поддаётся описанию. Вы получаете бонус +1 ко всем броскам атаки метательным оружием.
Подмастерье: Вы выхватываете метательное оружие мгновенно. Вы тратите на это свободное действие, а не дополнительное, как обычно.

СТИЛЬ БОЯ С ДВУРУЧНЫМ ОРУЖИЕМ (TWO-HANDER STYLE)

Классы: Воин.
Требования: Сила 3 или выше, владение оружием типа Топоры, Дубины, Тяжёлые клинки или Копья.

Двуручное оружие в ваших руках сеет смерть и разрушение.
Ученик: Длина вашего оружия и сила атак отталкивает вашего противника назад. Когда вы

атакуете кого-то двуручным оружием в ближнем бою, вы можете сдвинуть цель на 2 ярда в любом направлении.
Подмастерье: Вы умеете наносить вашим оружием ужасные удары. На приём Мощный Удар вы тратите 1 SP, а не 2, если дерётесь двуручным оружием.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ (UNARMED STYLE)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Владение оружием типа Рукопашная.

Вы знаете, как работать кулаками.
Ученик: У вас тяжёлая, как чугун, рука: удар кулаком причиняет 1к6 урона, а не 1к3.
Подмастерье: Ваши тумаки сшибают с ног даже самых крепких противников. На приём Сбить с Ног вы тратите 1 SP, а не 2, если атакуете ударом кулака или перчатки.

СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ И ЩИТОМ (WEAPON AND SHIELD STYLE)

Классы: Воин.
Требования: Сила 1 или выше.

Вы умело дерётесь в ближнем бою со щитом в одной руке и оружием— в другой.
Ученик: Вы можете использовать щиты различных форм и размеров. Вы получаете полную Защиту, когда используете щит. Больше информации о щитах см. в *Главе 4: Оружие и снаряжение.*
Подмастерье: Вы знаете, как по максимуму использовать преимущество, которое даёт вам щит. Приём Защита стоит для вас 1 SP, а не 2, как обычно.

ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Эта глава посвящена тому разнообразному снаряжению, которое может выбрать ваш персонаж. Герой, который только начал игру, выбирает снаряжение из стартового пакета (см. *Главу 2: Создание персонажа*), ибо так проще. В течение игры вашему персонажу представится немало возможностей заработать (или украсть!) деньги, и купить что-то дополнительно. В этой главе детально описаны броня, оружие, одежда, провизия и другие вещи с услугами. Приведены средние для Ферелдена цены; учтите, что они могут сильно меняться в зависимости от частоты поставок и других условий.

ДЕНЬГИ

Каждая страна в Тедасе чеканит свою монету. Они сильно различаются и размером, и металлом, из которого сделаны, но гномы-торговцы, пользуясь своим влиянием, ввели в оборот золотые, серебряные и медные монеты. В данный момент монеты разных стран, хоть и выглядят по-разному, и называются, как правило, тоже, имеют примерно одинаковые категории ценности. Скажем, в Ферелдене золотую монету зовут совереном (sovereign), а в Орлее– роялом (royal), но с точки зрения ценности они различаться не будут.

Поскольку страна, в которой была отчеканена монета, не имеет значения, в Веке Дракона используются следующие сокращения: золотые монеты (зм), серебряные монеты (см) и медные монеты (мм). Сто медных монет равны одной серебряной монете, а сто серебряных монет– одному золотому.

1 ЗОЛОТАЯ МОНЕТА = 100 СЕРЕБРЯНЫХ МОНЕТ = 10000 МЕДНЫХ МОНЕТ

Цены большинства предметов даны в серебряных монетах, поскольку это самая распространённая валюта, которая используется в повседневной торговле. Золотые монеты встречаются куда реже, и даже одна– большое богатство.

В Ферелдене золотая монета называется совереном (sovereign), серебряная– серебряным (silver), а медная– грошом (bit).

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

И доспехи, и щиты защищают вас от повреждений, но различными способами. Щиты уменьшают шанс попадания по вам, тогда как доспех поглощает нанесённый вам урон. В зависимости от класса, вы либо не можете использовать ни то, ни другое, либо одно из двух, либо и доспехи, и щит. Воины и разбойники имеют опыт ношения доспехов изначально, и первые обычно щеголяют в лучшей броне, которую могут себе позволить. Нормально использовать щит могут только те, кто владеют талантом Стиль боя с Оружием и Щитом– этот стиль боя распространен среди воинов больше всего. Те, кто предпочитает двуручное оружие или стрелковое, обычно щит не используют. Больше информации о доспехах и щитах вы найдёте в *Главе 6: Игра*.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ: ПОДРОБНОСТИ

Две таблицы ниже содержат сведения об аспектах игровой механики, касающихся щитов и доспехов. Описаны следующие параметры:

Класс Брони (Armor Rating): Каждая броня имеет свой класс, выраженный числом. Когда во время боя вы получаете урон, то доспех, прежде чем герой начинает терять Здоровье, поглощает некоторую его часть. Это происходит каждый раз, когда вы получаете удар– так что даже самый слабый доспех способен защитить вас от большого количества повреждений. Тем не менее, некоторые атаки игнорируют броню– те, которые наносят проникающий (penetrating) урон. Доспех не защищает от проникающего урона.

Штраф за броню (Armor Penalty): Каждая броня накладывает определённые штрафы, поскольку она тяжела и сковывает движения героя. Если вы имеете Опыт ношения брони, то штраф накладывается на вашу Скорость, иначе– на Ловкость (и на Скорость, которая зависит от величины Ловкости, таким образом, тоже). О таланте Опыт ношения брони см. в *Главе 3: Фокусы и таланты*.

Цена: Цена вещи в серебряных монетах.

Бонус щита (Shield Bonus): Используя щит, вы получаете указанный бонус к защите. То есть он предназначен прежде всего для отражения ударов, направленных в вас. Конечно же, для того, чтобы владеть щитами разных типов, необходима особая подготовка. Если у вас нет таланта Стиль боя с оружием и щитом, то бонус, который вы получаете к Защите благодаря щиту, не может быть больше +1. Иными словами, чтобы получать какие-то преимущества от использования щитов среднего размера и башенных щитов, вам нужно иметь указанный талант.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ: ОПИСАНИЕ

Описания разных типов доспехов и щитов представлены ниже. Для того, чтобы играть было легче, они распределены по нескольким категориям. Нет нужды учитывать каждый кусочек брони, который надет на вашем герое; для игры нужно знать лишь общий уровень защиты. Под лёгкой кольчужной бронёй может подразумеваться, например, кольчужная рубашка и

шлем, полный комплект кольчужной брони, или тяжёлая кожаная броня с кольчужным капюшоном. Детали можете выдумывать какие угодно, только чтобы они укладывались в рамки перечисленных видов брони.

***Тяжёлая кожаная броня (Heavy Leather Armor)*:** Кожа становится куда твёрже за счёт кипячения в воде или воске, после чего ей придают форму человеческого торса, и добавляют пластины, защищающие грудь со спиной, и наплечники. Кожа помягче используется для гетрообразных наколенников, перчаток и тому подобного. Некоторые экземпляры такой брони снабжены металлическими заклёпками.

***Тяжёлая кольчужная броня (Heavy Mail Armor)*:** Иначе называемая кольчугой, тяжёлая кольчужная броня– доспех, сделанный из соединённых друг с другом металлических колец, сплетающихся между собой и образующих в одно полотно. Тяжёлую броню обычно надевают поверх плотной стёганой одежды, чтобы лучше сидела, меньше натирала и брала на себя некоторую долю отдачи от ударов.

***Тяжёлая латная броня (Heavy Plate Armor)*:** Лорды и рыцари любят покрасоваться в полном комплекте такой брони, состоящей из изогнутых металлических пластин, покрывающих большую часть тела. Пластины скреплены ремнями и носятся поверх толстой стёганки, чтобы вес доспеха распределялся равномерно; так что они вовсе не настолько затрудняет движения, как может показаться с первого взгляда.

Тяжёлый щит (Heavy Shield): Эти щиты предназначены для тяжёлой пехоты. Именно они— самые частые гости на полях в больших сражений, однако использовать их без предварительного обучения, которое дают только профессиональным солдатам, не выйдет. Большие щиты бывают как прямоугольные, так и ромбовидные (в форме "воздушного змея").

Лёгкая кожаная броня (Light Leather Armor): Самый распространённый доспех на Тедасе.

Очищенная и укреплённая, она предоставляет некоторую защиту, и вместе с тем достаточно гибкая, чтобы её можно было носить, как обычную одежду. В эту категорию попадают лоскутная, подбитая, или сделанная из шкур броня.

Лёгкая кольчужная броня (Light Mail Armor): Известная также как кольчатая броня, она состоит из кольчужной— сплетённые друг с другом металлические кольца– рубахи, которая надевается поверх укреплённой кожаной брони. Кольца больше тех, что используются в случае кольчуги, так что настолько хорошую защиту этот доспех не даёт.

Лёгкая латная броня (Light Plate Armor): Лёгкая латная броня, известная также как полулаты (halfplate)– полный тяжёлый кольчужный доспех, укреплённый с внешней стороны пластинами (обычно в районе груди и голеней).

Лёгкий щит (Light Shield): Небольшой щит, иногда называемый кулачным (target), обычно делается из дерева, но иногда– из металла. Лёгкие щиты широко распространены.

Средний щит (Medium Shield): Самый популярный среди воинов, он предоставляет неплохую защиту, не сковывая движений. Средние щиты могут быть круглыми, прямоугольными, или ромбовидными.

ДОСПЕХИ			
Броня	**Класс брони**	**Штраф за броню**	**Цена**
Лёгкая кожаная	3	0	15 см
Тяжёлая кожаная	4	-1	30 см
Лёгкая кольчуга	5	-2	50 см
Тяжёлая кольчуга	7	-3	75 см
Лёгкая латная	8	-4	100 см
Тяжёлая латная	10	-5	150 см

ЩИТЫ		
Щит	**Бонус щита**	**Цена**
Лёгкий щит	+1	15 см
Средний щит	+2	30 см
Тяжёлый щит	3	60 см

ОРУЖИЕ

Приключенец– не самая безопасная профессия. Рано или поздно вы обнаружите себя припёртым к стенке очень раздражёнными Порождениями Тьмы. Когда такое произойдёт, вам понадобится хорошее оружие. И умение им пользоваться. Иначе... быть может, ещё есть шанс уладить дело миром?...

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ

Как было сказано в *Главе 2: Создание персонажа*, оружие распределено по типам, владение которыми вы получаете в зависимости от класса. Если вы владеете типом оружия, вы можете

использовать любое относящееся к нему оружие, которое хватит сил поднять (см. *Оружие: детали* далее). Если вы не владеете типом оружия, то получаете штраф -2 к броскам атаки этим оружием и наносите только половину урона (округление вниз), когда атакуете им в бою. Если это дальнобойное оружие, то дальность также уменьшается вдвое. Бонус силы добавляется до упомянутого разделения на два, а не после.

ОРУЖИЕ: ДЕТАЛИ

Таблица Оружие на станице 42 приводит данные о самом распространенном в Ферелдене оружии. Секции таблицы соответствуют типам оружия; рядом с названием типа, в скобочках, располагается название способности, на которую делается бросок атаки. Например, первая секция– Топоры (Сила). Когда вы атакуете оружием этого типа, то делаете бросок на Силу (Топоры).

Также описаны следующие характеристики каждого оружия:

Цена: Цена оружия в серебряных монетах.

Урон: Урон, который наносит оружие. Когда вы наносите удар врагу, вы причиняете ему указанное количество урона плюс ваша Сила, если вы владеете этим типом оружия. Если не владеете, то урон уменьшается вдвое (округление в меньшую сторону). В случае оружия типа Луки к урону прибавляется Восприятие, а не Сила.

Минимальная сила: Некоторое оружие отличается большими размерами и/или им трудно драться. Вам нужна Сила больше указанного в таблице минимума или равна ему, чтобы использовать его эффективно. Иначе оружие наносит только 1к6-1 урона.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ (MISSILE WEAPONS)

Стрелковое оружие позволяет делать дальнобойные атаки. К нему относится и то оружие, из которого нужно стрелять, и то, что нужно метать. Оно обладает несколькими особыми характеристиками из-за специфики дальнобойных атак, приведенными в таблице Дальности Стрелкового Оружия. Каждое стрелковое оружие обладает следующими характеристиками:

Малая дальность (Short Range): Если цель находится в пределах этой дальности то вы атакуете, как обычно.

Большая дальность (Long Range): Если ваша цель находится в пределах этой дальности, но дальше, чем указывает малая, то ваша дальнобойная атака получает штраф -2.

Перезарядка: После того, как вы сделали дальнобойную атаку, вам нужно перезарядить оружие, прежде чем снова из него стрелять. На перезарядку требуется действие (см. *Глава 6: Игра*); это может быть как основное, так и дополнительное, так и свободное действие– зависит от вашего оружия и талантов. Данная колонка таблицы указывает, какое действие нужно потратить на перезарядку каждого оружия. Наличие талантов может изменить эту характеристику.

ОРУЖИЕ			
Оружие	**Урон**	**Мин. Сила**	**Цена**
Тип: Топоры (Сила)			
Боевой топор (Battle Axe)	2к6	1	14см
Метательный топор (Throwing Axe)	1к6+2	1	10 см
Двуручный топор (Two-handed Axe)	3к6	3	20 см
Тип: Дробящее (Сила)			
Булава (Mace)	2к6	1	12 см
Молот (Maul)	1к6+3	1	4 см
Двуручный молот (Two-handed Maul)	2к6+3	3	19 см
Тип: Луки (Ловкость)*			
Арбалет (Crossbow)	2к6+1	1	20 см
Короткий лук (Short Bow)	1к6+1	-1	9 см
Длинный лук (Long Bow)	1к6+3	1	15 см
Тип: Рукопашная (Ловкость)			
Кулак (Fist)	1к3	-	-
Латная рукавица (Gauntlet)	1к3+1	-	4 см
Импровизировнное оружие (Improvised Weapon)	1к6-1	-	-
Тип: Тяжёлые клинки (Сила)			
Меч-бастард (Bastard Sword)	2к6+1	2	20 см
Длинный меч (Long Sword)	2к6	1	18 см
Двуручный меч (Two-handed Sword)	3к6	3	23 см
Тип: Лёгкие клинки (Ловкость)			
Кинжал (Dagger)	1к6+1	-	9 см
Короткий меч (Short Sword)	1к6+2	-1	14 см
Метательный нож (Throwing Knife)	1к6	-	10 см
Тип: Копья (Сила)			
Копьё (Spear)	1к6+3	0	12 см
Метательное копьё (Throwing Spear)	1к6+3	0	12 см
Двуручное копьё (Two-handed Spear)	2к6	1	20 см
Тип: Посохи (Ловкость)			
Дубина (Club)	1к6	-	1 см
Моргенштерн (Morningstar)	1к6+3	1	11 см
Посох (Quarterstaff)	1к6+1	1	3 см

*Оружие типа Луки получают бонус к урону не от Силы, а от Восприятия.

ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ			
Оружие	**Малая дальность**	**Высокая дальность**	**Перезарядка (действие)**
Арбалет	30 ярдов	60 ярдов	Основное
Длинный лук	26 ярдов	52 ярда	Дополнительное
Короткий лук	16 ярдов	32 ярда	Дополнительное
Метательный топор	4 ярда	32 ярда	Дополнительное
Метательный нож	6 ярдов	12 ярдов	Дополнительное
Метательное копьё	8 ярдов	16 ярдов	Дополнительное

ОРУЖИЕ: ОПИСАНИЕ (WEAPON DESCRIPTIONS)

Ниже описаны разные типы оружия. Иногда под оружием подразумевается несколько очень схожих между собой видов оружия; это оговаривается специально.

Тип: Топоры (Axe Group)

Боевой топор (Battle Axe): Этот топор с широким лезвием самого устрашающего вида– гораздо шире, чем у обычных топоров– используется для того, чтобы прорубать доспехи с щитами. Некоторые боевые топоры снабжены двумя лезвиями.

Метательный топор (Throwing Axe): Боевая версия топора для рубки дерева меньше по размеру, чем боевой топор, и сбалансирована специально для метания.

Двуручный топор (Two-handed Axe): Старший брат боевого топора, это внушительное оружие может иметь двойное лезвие, или шипы с противоположной стороны топорища.

Тип: Дробящее (Bludgeons Group)

Булава (Mace): Тупое дробящее оружие, созданное для того, чтобы пробивать броню, палица состоит из тяжёлой головки, металлической или каменной, насаженной на деревянную или металлическую рукоять. Для усиления пробойных способностей головка, как правило, снабжается шишками.

Молот (Maul): Изначально инструмент кузнеца или плотника, этот молот на длинной рукояти используется для того, чтобы разбивать головы врагов.

Двуручный молот (Two-handed Maul): Крепкая деревянная рукоять длиной примерно в четыре фута увенчана тяжёлой металлической головкой молотка.

Тип: Луки (Bows Group)

Арбалет (Crossbow): Арбалет, по сути дела, механизированный аналог лука, тетива которого прикреплена к деревянному жёлобу и натягивается с помощью рычага.

Длинный лук (Long bow): Этот лук, размером едва ли не в рост человека, сделан из цельного куска дерева с натянутой на него длинной тетивой.

Короткий лук (Short bow): Иногда именуемое кавалерийским луком, это оружие меньше длинного лука, но проще в использовании.

Тип: Рукопашная (Brawling group)

Кулак (Fist): Любимейшее оружие в кабацких драках по всему Тедасу.

Печатка (Gaunlet): Тяжёлая рукавица, сделанная из кожи и иногда укреплённая металлическими вставками. В эту категорию входит также оружия вроде кастета.

Импровизированное оружие (Improvised weapon): Когда вы бьёте противника первым, что попалось под руку, это называется импровизированным оружием. Это может быть почти всё, что угодно.

Тяжёлые клинки (Heavy blades group)

Меч-бастард (Bastard sword): Так же называемый полуторным мечом, меч-бастард обладает лезвием и рукоятью более длинной, нежели длинный меч.

Длинный меч (Long sword): Эти одноручные мечи известны также как «палаши» (broadswords) или просто «мечи». Их клинки составляют примерно три фута в длину, имеют двустороннюю заточку, и снабжены большим эфесом.

Двуручный меч (Two-handed sword): Эффективно сражаться этим огромным грозным клинком можно только если держишь его обеими руками. Длина двуручного меча может достигать пяти или шести футов.

Тип: Лёгкие клинки (Light blades)

Кинжал (Dagger): Длинный нож, предназначенный для того, чтобы резать и прокалывать, обычно используется как инструмент, а не как оружие. Длинные кинжалы иногда называют дирками (dirks).

***Короткий меч (Short sword)**:* Короче длинного меча, но длиннее кинжала, короткий меч– одноручный клинок, предназначенный для колющих выпадов.

Метательный нож (Throwing knife): Почти полностью идентичный обычному кинжалу, метательный нож короче и сбалансирован специально для метания.

Тип: Копья (Spears Group)

Короткое копьё (Short Spear): Простое оружие, которое используется и на охоте, и на войне, короткое копьё состоит из деревянного древка, заканчивающегося острым металлическим наконечником.

Метательное копьё (Throwing Spear): Лёгкое копьё, предназначенное для метания и потому являющееся дальнобойным оружием. К этой категории относится оружие вроде сулиц (javelins).

Двуручное копьё (Two-handed Spear): Зовущееся так же длинным копьём, двуручное копьё имеет длинную деревянную рукоять, увенчанную широким стальным наконечником.

Тип: Посохи (Staves group)

Дубина (Club): Короткая и толстая палка из твёрдого дерева или– реже– металла. В эту категорию входит также оружие типа дубинок-глушилок.

Моргенштерн (Morningstar): оружие с шипастой головкой на короткой рукояти.

Посох (Quaterstaff): Простое оружие, сделанное из куска дерева, иногда с металлическим набалдашником.

СНАРЯЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНЦА (ADVENTURER'S GEAR)

Этот раздел посвящён описанию снаряжения, которым обычно пользуются приключенцы. В таблице ниже указана цена каждого предмета.

Стрелы (Arrows): Боеприпасы для луков.

Болты (Bolts): Боеприпасы для арбалетов.

Рюкзак (Backpack): Приключенцы предпочитают небольшие рюкзаки, которые не будут мешаться во время драки.

Свеча (Candle): Свеча, освещающая пространство в небольшом (2 ярда) радиусе.

Флакон (Flask): Сосуд для хранения жидкостей, сделанный из глины, или стекла, или металла, с плотно подогнанной пробкой.

Кремень и огниво (Flint and Steel): Набор из кремня и огнива, предназначенный для разжигания костров; для этого высекается искра, которая поджигает топливо.

Аптечка (Healer's Kit): В аптечку входят бинты, травы, бальзамы, зелья, маленькие ножи, нитки с иголкой, и другие инструменты лечения ранений.

Чернила (Ink): Чаще всего чернила чёрного цвета, но за большую цену можно найти другие цвета.

Лампа (Lamp): Масляная лампа; пинты масла хватит, чтобы она горела примерно шесть часов. Она освещает пространство в радиусе 6 ярдов. Пламя лампы более ровное, чем у свечи, однако горящее масло легко пролить.

Фонарь (Latern): Фонарь похож на лампу, однако пламя скрыто за стеклом. Он может быть снабжён заслонкой, которую можно поднимать и опускать, меняя яркость света. Фонарь будет гореть столько же, сколько и лампа (6 часов), но освещает больший радиус (около 10 ярдов).

Отмычки (Lock Picks): Набор инструментов для взлома замков.

Одежда горца (Mountain Garb): В Морозных Горах хорошо знают, как надо одеваться в холодную погоду. Одежда горца состоит из шерстяного пальто, вязаной шапки, толстого шерстяного плаща с капюшоном, льняной рубашки, толстых штанов или юбки, и отороченных мехом сапог.

Музыкальный инструмент (Musical Instrument): В число самых распространённых инструментов на Тедасе входят флейты, арфы, лютни, дудки, рога, барабаны, и скрипки. Музыка способна смягчить тяготы даже самого тяжелого марша и вдохнуть мужество в солдат перед боем.

Масло, Пинта (Oil, Pint): Предназначено для заправки фонарей с лампами. Пинты масла хватает примерно на 6 часов.

Колчан (Quiver): Используется для хранения болтов или стрел.

Верёвка (Rope): Длинный жгут, сплетённый из пеньки.

Шип (Spike): Заострённый кусок металла, как правило, с глазком на другом конце. Шипы вбиваются в камень или лёд, или стену замка, после чего берётся верёвка и либо протягивается сквозь глазки, либо привязывается, что сильно облегчает процесс карабканья на сложные объекты.

Палатка (Tent): В маленькой палатке может поместиться один человек с оружием и доспехами. Двоим там уже будет тесновато. В большой палатке могут поместиться уже четверо приключенцев.

Факел (Tourch): Короткий кусок дерева, или жгут– льняной или пеньковый– смоченный с одного конца маслом, чтобы

ярче горел. Факел освещает пространство в радиусе шести ярдов и горит примерно 1 час.

Одежда путешественника (Traveler's Garb): Одежда путешественника состоит из пары хороших ботинок, шерстяных штанов или юбки, прочного ремня, льняной или шерстяной туники, жилета или камзола (как правило), перчаток и плаща с капюшоном. У опытного путешественника есть также шерстяной шарф и перчатки, и– обычно– широкополая шляпа.

Бурдюк (Waterskin): Вода– вещь необходимая, и опытные приключенцы предпочитают всегда иметь под рукой определённый запас.

Точильный камень (Whetstone): Используется для того, чтобы сохранять оружие острым.

СНАРЯЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНЦА	
Снаряжение	**Цена**
Стрелы (20)	2 см
Болты (20)	3 см
Рюкзак	9 см
Свеча (пара)	5 мм
Флакон	50 мм
Кремень и огниво	10 мм
Набор лекаря	25 см
Чернила (чёрные, один флакон)	20 мм
Лампа	2 см
Фонарь	5 см
Отмычки	12 см
Одежда горца	10 см
Музыкальный инструмент	10 см
Масло, пинта	8 мм
Кошель (поясной)	1 см
Колчан	2 см
Верёвка (20 ярдов)	2 см
Шип	5 мм
Палатка, большая	35 см
Палатка, маленькая	10 см
Факел	10 мм
Одежда путешественника	15 см
Бурдюк	40 мм
Точильный камень	10 мм

ПИЩА И НОЧЛЕГ	
Продукт или услуга	**Цена**
Бутыль дешёвого вина	20 мм
Пинта эля или пива	10 мм
Обед в таверне	25 мм
Запас еды на 1 неделю путешествия	2 см
Ночлег в общей комнате	50 мм/ночь
Ночлег в ночь в отдельной комнате	2 см/ночь

ЖИВОТНЫЕ И ТРАНСПОРТ (ANIMALS, MOUNTS, AND VEHICLES)

В этом разделе описаны самые распространённые ездовые и домашние животные и связанное с ними снаряжение и услуги, плюс таблица с указанием цен. Также здесь представлены характеристики животных.

Телега (Cart): Небольшой по размеру транспорт, который может как толкать человек, так и тянуть мул.

Собака (Dog): В Ферелдене можно найти буквально любую породу сторожевых или охотничьих собак. О знаменитых мабари рассказано в *Книге Мастера*.

Тягловая Лошадь (Draft Horse): Медлительное, но выносливое животное, которое запрягают в фургоны.

Сокол (Falcon): Охотничья птица, очень высоко ценится среди Авваров.

Корм (Feed): Кормом для лошадей и прочих животных обычно служат овёс и зёрна злаков.

Мул (Mule): Вьючное животное, предназначенное для перевозки тяжёлых грузов.

Верховая лошадь (Riding Horse): Обычная лошадь, используется для путешествий и работ в поле. Не приспособлена для сражений.

Седло (Saddle): Кожаное сиденье, которое используют всадники, чтобы усидеть на своём скакуне.

Седельные сумки (Saddlebags): Пара вместительных мешков, подвешенных на спине лошади или мула, служащая хранилищем вещей.

Конюшня (Stabling): Одна ночь для животного в конюшне.

Фургон (Wagon): Четырёхколесный транспорт, который обычно тянут тягловые лошади.

ЖИВОТНЫЕ И ТРАНСПОРТ	
Транспорт или услуга	***Цена***
Телега	20 см
Собака	15 см
Тягловая лошадь	50 см
Сокол	17 см
Корм (на день)	5 мм
Мул	20 см
Верховая лошадь	120 см
Седло	20 см
Седельные сумки	10 см
Конюшня (на день)	10 мм
Фургон	15 см

ЖИВОТНЫЕ В ИГРЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ

Животные в *Dragon age* обладают своими способностями и умениями, и могут участвовать в сражении, как и персонажи. Если вы обзавелись животным, то должны переписать его игровые характеристики в свой лист персонажа, чтобы использовать их во время боевых сцен. Некоторые животные, вроде тягловых лошадей или мулов, охарактеризованы как "небоевые". Это значит, что бонус их броска атаки всегда равен 0, невзирая на величину их Силы или Ловкости.

СОБАКА (DOG)

В Ферелдене можно найти самые разные породы сторожевых или охотничьих собак.

СОБАКА			
Способности (Фокусы)			
1	Сила (Прыжки)		
2	Ловкость (Укус)		
1	Телосложение (Бег)		
2	Восприятие (Нюх, Выслеживание)		
-3	Разум		
0	Воля		
-1	Магия		
-2	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
16	15	12	0
Атаки			
Оружие	Бросок Атаки		Урон
Укус	+4		1к6+1
Умения			
Любимые приёмы: Сбить с ног, Рывок			

ТЯГЛОВЫЕ ЛОШАДИ (DRAFT HORSE)

Тягловые лошади могут переносить тяжёлые грузы, однако очень медлительны.

ТЯГЛОВАЯ ЛОШАДЬ			**Небоевая**
Способности (Фокусы)			
5	Сила (Мощь)		
-2	Ловкость		
6	Телосложение (Выносливость)		
1	Восприятие		
-3	Разум		
1	Воля		
-2	Магия		
-3	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
8	50	8	0
Атаки			
Оружие	Бросок Атаки		Урон
Удар копытом	+0		1к6+5
Умения			
Любимые приёмы: Сбить с ног			

СОКОЛ (FALCON)

Эти характеристики используются как для соколов, так и для других охотничьих птиц.

СОКОЛ			
Способности (Фокусы)			
-2	Сила		
3	Ловкость (Акробатика)		
-1	Телосложение		
3	Восприятие (Поиск, Наблюдательность)		
-3	Разум		
0	Воля		
-1	Магия		
-2	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
4 (Полёт 20)	10	13	0
Атаки			
Оружие	Бросок Атаки		Урон
Укус	+3		1к6-2
Умения			
Любимые приёмы: Пробить броню, Рывок			

МУЛ (MULE)

Мулы– лучшие грузовые животные, когда нужно держать путь по пересечённой местности вроде холмов или горных дорог.

МУЛ			**Небоевой**
Способности (Фокусы)			
4	Сила (Мощь)		
-2	Ловкость (Укус)		
5	Телосложение (Выносливость)		
1	Восприятие		
-3	Разум		
2	Воля		
-2	Магия		
-3	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
10	40	8	0
Атаки			
Оружие	Бросок Атаки		Урон
Удар копытом	+0		1к6+4
Умения			
Любимые приёмы: Сбить с ног			

ВЕРХОВАЯ ЛОШАДЬ (RIDING HORSE)

Верховая лошадь может вас перевезти с одного места на другое, однако не приспособлена для сражений.

ВЕРХОВАЯ ЛОШАДЬ			**Небоевая**
Способности (Фокусы)			
4	Сила		
0	Ловкость		
4	Телосложение (Выносливость)		
1	Восприятие (Слух, Наблюдательность)		
-3	Разум		
2	Воля		
-2	Магия		
-3	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
18	40	10	0
Атаки			
Оружие	Бросок Атаки		Урон
Удар копытом	+0		1к6+4
Умения			
Любимые приёмы: Рывок			

МАГИЯ

Тедас пропитан магией. Её крупица содержится в каждом животном, растении и разумном существе. Некоторые даже верят, что именно магия— исток жизненной силы. Но, несмотря на присутствие магии в каждой живой твари, управлять ей могут лишь немногие. Маги и другие, кто умеет колдовать, высасывают ману из окружающей среды и преобразуют её в опаляющее врагов пламя, заключают в волшебные руны, посредством ее подчиняют разум тех, кто их окружает. В этой главе даётся немного сведений о том, как в Тедасе используют магию и как она функционирует в рамках игровой механики *Dragon Age RPG*.

ТЕНЬ (THE FADE)

Маги связаны с потусторонним миром, известным как Тень. Согласно учению Церкви, Тень– источник первородной материи, из которой Создатель сотворил Тедас и всех, кто его населяет. Когда живые существа умирают, их души проходят через то, что зовётся Завесой (the Veil) и попадают на тот свет. Те, кто вёл праведную жизнь и верил в Создателя, возносятся на небеса и занимают место рядом с ним, получая в награду вечное блаженство. А те, кто творил зло или не верил в Создателя, остаются в некой бестелесной форме, которую приняли, когда коснулись Тени.

Маги, в свою очередь, клянутся, что церковные догматы и то, что происходит с душой после смерти в реальности, не имеют ничего общего. По их словам, никто ни разу не видел, как душа уходит в Тень, и нет никаких доказательств того, что загробная жизнь именно такая, как описывает Церковь. Это источник вечных споров между церковью и Кругом Магов, тем более ожесточённых, что Церковь провозглашает свою позицию одним из догматов веры.

ОПАСНОСТЬ МАГИИ

Тень– не пустой мир; напротив, там обитает множество духов, а так же спящие жители Тедаса. По причинам, пока неизвестным, маги привлекают внимание местного населения. Некоторые мудрецы предполагают, что врождённая способность магов к волшебству позволяет им появляться в Тени в ином качестве. Они, в отличие от остальных живых существ, попадая в Тень (по своей воле или нет), остаются в сознании и могут контролировать свои действия– возможно, духи чуют именно это отличие. При этом злые духи (такие, как демоны), которые желают попасть в мир живых, используют магов, как маяки. Если волшебник столкнется с демоном в Тени, то тот попытается в него вселиться. Некоторые демоны предпочитают применять грубую силу, другие же пытаются обмануть жертву, обещая наделить её особыми силами— или любой другой вещью, способной привлечь мага. Результат всегда одинаков: появление одержимого (abomination). Так называют магов, в которых вселился демон; однако это не значит, что демон перемещается в материальный мир. Он остаётся в Тени вместе с захваченным духом волшебника, с помощью которого контролирует его тело. Демон видит глазами мага и использует все его силы, в том числе и колдовские, причём их мощь возрастает настолько, что плененной душе и не снилось. Когда демон захватывает контроль, одержимый превращается в безумное создание, которое будет буйствовать, пока его не остановят. Чем сильнее демон, тем страшнее одержимость; в летописях сохранились истории, как одержимые уничтожали целые поселения и потом ещё много лет наводили ужас на окрестные земли.

Подобные страхи простых людей имеют под собой почву. Все маги могут стать одержимыми, и даже сильнейшие из них не должны терять бдительности. Вот первая причина, по которой Церковь основала Круг Магов. Если уж маги существуют, то пусть направляют свои способности против порождений тьмы. Церковь, тем не менее, настаивает, что их нужно держать под строгим присмотром, а с теми, кто представляет для жителей Тедаса опасность, нужно разбираться прежде, чем они не стали одержимыми.

ИЗУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Только маги могут изучать заклинания, так что берите этот класс только если уверены, что хотите использовать магию. Маг 1 уровня начинает игру, зная три заклинания. Если вы– единственный маг в команде, то вам стоит в качестве одного из них взять заклинание исцеления: в тяжёлой ситуации оно может спасти вашим спутникам жизнь.

Маг получает заклинания двумя способами: посредством умений класса и посредством талантов. Каждый четный уровень, начиная со второго, маг получает новое заклинание– таково умение этого класса. Это значит, что за 20 уровней маг гарантированно выучит 10 заклинаний просто потому, что он маг. Заклинания можно выучить и другим способом: беря таланты. Как примеры подобных талантов, смотрите Магию Созидания, Магию Энтропии, Магию Элементов и Магию Духа в *Главе 3: Фокусы и Таланты*.

Начинающий маг может выбрать три любых заклинания из тех, что приведены в этой главе. Если вы не уверены в том, какие взять, попробуйте одну из предложенных комбинаций:

Сбалансированный маг

Волшебная Стрела (Arcane Bolt), Исцеление (Heal), Каменная Броня (Rock Armor)

Это хороший набор, если вы играете за мага в первый раз. Одно атакующее заклинание, одно защитное и Исцеление, чтобы помочь вашим товарищам.

Маг Созидания

Руна Паралича (Glyph of Paralysis), Исцеление (Heal), Героическое Нападение (Heroic Offense)

Это– набор для того, кто хочет работать на поддержку: большинство заклинаний направлены на помощь вашим товарищам. Единственное атакующее заклинание– руну парализации– нужно использовать с умом.

Маг Энтропии

Ошеломление (Daze), Высасывание жизни (Drain Life), Слабость (Weakness)

Этот набор позволит вам посеять хаос в рядах врагов, однако заклинания, способные помочь вашим союзникам, отсутствуют.

Маг Элементов

Огненная вспышка (Flame Blast), Каменная Броня (Rock Armor), Ледяная Хватка (Winter's Grasp)

Если вы любите сражаться, это– ваш выбор.

Маг Духа

Взрыв Духа (Mind Blast), Волшебный Щит (Spell Shield), Ходячая бомба (Walking Bomb)

Эта подборка тоже неплохо покажет себя в бою, однако даёт слабую защиту от атак материальным оружием.

ОЧКИ МАНЫ (MANA POINTS)

Для сотворения заклинаний нужна энергия, которой обладает каждое живое существо, известная как мана. Объём маны, в обычных условиях доступный магу для сотворения

заклинаний, исчисляется в очках маны (Mana Points, MP). Чем больше MP у вас есть, тем больше заклинаний вы способны сотворить. Если у вас не осталось очков маны, вы не можете читать заклинания, пока не восстановите хоть некоторое количество MP.

Маг 1 уровня начинает игру с количеством MP, равным *10 + Магия + 1к6* и получает *Магия + 1к6* с каждым новым уровнем. Сильные маги могут творить заклинания долгое время, не истощая свои запасы маны. Это говорит о том, что очки маны– ресурс не бесконечный, и умный маг знает, когда тратить ману, а когда лучше поберечь.

Каждое заклинание стоит определённое количество очков маны. Они тратятся каждый раз, когда совершается действие заклинания, вне зависимости от того, получилось сплести чары или нет. Магия всегда заставляет платить по счетам.

ЗАКЛИНАНИЯ И БРОНЯ

Маги могут носить броню, хотя и не обучались этому специально. Однако доспех затрудняет чтение заклинаний: маг вынужден тратить лишние MP, количество которых зависит от типа брони и её нагрузки (см. соответствующую таблицу). Эта дополнительная мана тратится на каждое заклинание, так что маг, нацепивший тяжёлую броню, быстро окажется в проигрышном положении.

ЗАКЛИНАНИЯ В БРОНЕ	
Надета броня	Нагрузка
Лёгкая кожаная	1
Тяжёлая кожаная	2
Лёгкая кольчуга	3
Тяжёлая кольчуга	4
Лёгкая пластинчатая	5
Тяжёлая пластинчатая	6

Пример: *На маге Лорране надета лёгкая кольчуга– часть маскировки, с помощью которой он пытается проникнуть во дворец. Он надеялся найти укромное местечко, чтобы снять броню, до того, как начнётся основное действо, однако его обман был раскрыт и он вынужден защищаться. Он бросает в приближающегося стражника заклинание Волшебной Стрелы. Обычно это стоит только 2 MP, однако нагрузка лёгкой кольчуги равна 3, так что он теряет 5 MP (2+3=5). Он продолжит тратить на заклинания лишнюю ману, количество которой равно нагрузке, пока не снимет доспех.*

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОЧКОВ МАНЫ

Маг восстанавливает очки маны после отдыха. За каждый полный час отдыха или медитации вы восстанавливаете *1к6 + Магия* очков маны. Если вы будите отдыхать/медитировать полных 8 часов без перерывов, то вы восстанавливаете ману до максимума.

ЧТЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы можете прочитать любое заклинание, сделав успешный бросок и потратив соответствующее количество очков маны. Бросок заклинания– обычный бросок на Магию.

Обычно учитываются фокусы Магии Созидания, Магии Энтропии, Элементальной Магии и Магии Духа, каждый из которых соответствует одной из магических школ. Чтобы узнать больше о бросках на способности, см. *Главу 6: Игра.*

Бросок заклинания = 3к6 + Магия + фокус (если есть)

Если ваш бросок равен или больше сложности (Target Number, TN), вы успешно прочитали заклинание. Если нет, то заклинание проваливается и не действует никак. Но MP тратятся в любом случае.

При расчете результата некоторых заклинаний используется Кубик Дракона, так что лучше как-нибудь зафиксируйте выпавшее на нём значение, пока действие заклинания не прекратится.

В Сете 1 представлены самые надёжные и распространённые заклинания, доступные магу, которые можно использовать, особо не рискуя. В дополнительных сетах будет описана более мощная магия.

СИЛА МАГИИ (SPELLPOWER)

Многие заклинания таковы, что беспокоиться нужно только о броске на заклинание. Если он успешен, то заклинание работает, как ему положено. Однако иногда, чтобы заклинание произвело какое-то воздействие, вы должны преодолеть природное сопротивление цели. Сила Магии– это мощь вашего волшебства; некоторые заклинания позволяют цели (или целям) сделать бросок против Силы Магии, чтобы попытаться воспротивиться действию магии или хотя бы отчасти нейтрализовать его.

Сила Магии = 10 + Магия + фокус (если есть)

И опять повторим: обычно добавляются фокусы Магии Созидания, Магии Энтропии, Магии Элементов и Магии Духа. Это означает, что если вы специалист по магии энтропии, то вашим энтропическим заклинаниям тяжелее сопротивляться.

Способность, с помощью которой можно сопротивляться магии, зависит от конкретного заклинания. В описании каждого заклинания будет указано, нужно ли делать бросок и на какую способность, и каковы последствия его успеха или провала.

ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА (SPELL STUNTS)

Хотя каждое заклинание имеет свой неизменный эффект, во время чтения вы можете распорядиться маной так, чтобы сделать этот эффект более впечатляющим. Это называется приёмом колдовства.

Если вы делаете успешный бросок заклинания и на любых двух кубиках выпадают одинаковые значения, вы можете применить один или несколько приёмов колдовства в дополнение к обычному эффекту заклинания. Вы получаете количество очков приёмов (Stunt Points, SP) равное вашему Кубику Дракона; вы должны израсходовать их сразу же, если хотите использовать приём колдовства. Изначально все маги выбирают приёмы из одного списка, но с ростом уровня они получают доступ к новым приёмам колдовства или тратят на стандартные меньше SP.

Приведённые ниже приёмы колдовства вы можете использовать только один раз за раунд.

СТАНДАРТНЫЕ ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА (STANDARD SPELL STUNTS)	
Стоимость в SP	Приём Колдовства
1-3	*Могучее колдовство (Puissant Casting):* Поднимите Магическую Силу вашего заклинания на 1 за каждый потраченный SP, максимум до 3.
2	*Умелое колдовство (Skillful Casting):* Снизьте стоимость заклинания в MP на 1. Этот приём может опустить её до 0.
2	*Мощное колдовство (Mighty Spell):* Если заклинание наносит урон, то одна цель заклинания на ваш выбор получает дополнительные к6 урона.
3	*Щит маны (Mana Shield):* Вы используете остатки маны заклинания на то, чтобы создать щит, дающий временную защиту. Вы получаете +2 к Защите до начала следующего хода.
4	*Быстрое колдовство (Fast Casting):* После того, как вы прочитали данное заклинание, вы немедленно можете сотворить другое заклинание. Время чтения второго заклинания должно быть равным большому или малому действию. Если вы выбрасываете два одинаковых числа в броске на второе заклинание, то никаких SP не получаете.
4	*Грандиозное заклинание (Imposing Spell):* Заклинание действует куда более драматично, чем обычно. До начала следующего хода каждый, кто попытался атаковать вашего героя в ближнем бою, должен сделать успешный бросок на Волю (Отвага). Сложность равна 10 + ваша Магия. Тот, кто завалил бросок, вместо атаки должен сделать действие защиты или движения.

Когда вы решили, какой приём колдовства хотите использовать, озвучьте его эффект. Приёмы можете использовать в том порядке, в каком вам угодно.

Приёмы из Таблицы Стандартных Приёмов Колдовства могут использоваться любым персонажем за обозначенное количество SP.

ФОРМАТ ЗАКЛИНАНИЯ

В *Dragon Age* для описания заклинаний используется следующий шаблон:

Название заклинания (Spell Name): То, как называется заклинание. Конечно, маг может придумать заклинанию и своё название, чтобы звучало более эффектно.

Школа магии (Magic School): В мире *Dragon Age* существует четыре школы магии– Созидания, Энтропии, Элементов и Духа. Каждое заклинание принадлежит к одной– и только одной– из них.

Тип заклинания (Spell Type): Существует четыре типа заклинаний: атака (attack), защита (defense), зачарование (enhancement), помощь (utility), и каждое из заклинаний относится к одной из этих категорий.

Мана (Mana Cost): Сколько очков маны требуется на использование этого заклинания.

Время колдовства (Casting Time): Чтение одного заклинания может занять несколько минут, а другого— растянуться на часы. В этой секции написано, сколько времени требуется на произнесение данного заклинания.

Сложность (Target Number): Ваш бросок заклинания должен быть равным либо превзойти данное число, чтобы заклинание было благополучно наложено.

Бросок (Test): Некоторые заклинания требуют бросков от цели, обычно против вашей Силы Магии. Особенности, если таковые имеются, освещены в описании заклинания. Обычно успешный бросок означает, что заклинание имело один эффект, неудачный– другой.

Описание (Description): В этой секции подробно описывается эффект заклинания. Доспех поглощает урон от магии так же, как и от оружия, если только нет замечания, что это проникающий урон (который по определению игнорирует доспех).

ЗАКЛИНАНИЯ

Оставшаяся часть главы посвящена заклинаниям, которые доступны персонажам уровней 1-5. Остальные заклинания будут описаны в сетах 2, 3 и 4.

Волшебная Стрела (Arcane Bolt)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Атака
Мана: 2 MP
Время колдовства: Большее действие
Сложность: 10
Бросок: Ловкость (Акробатика) vs Сила Магии
Из ваших рук– или вашего посоха– вылетает стрела магической энергии и поражает цель, находящуюся не далее 30 ярдов от вас. Волшебная стрела наносит 2к6 урона, с бонусом, равным Кубику Дракона броска на заклинание. Если бросок цели на Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии успешен, заклинание наносит только 1к6 урона.

Волшебный Огонёк (Spell Wisp)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 3 MP
Время колдовства: 1 минута
Сложность: 11
Бросок: Нет
Вы призываете небольшой блуждающий огонёк, который примерно в течение часа парит невдалеке от вас и усиливает ваши заклинания. Пока огонёк помогает вам, вы получаете бонус +1 к вашей Магической Силе. Сам по себе огонёк нематериален: его нельзя потрогать или нанести ему урон.

Волшебный Щит (Spell Shield)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Защита
Мана: 4 MP

Время колдовства: Основное действие
Сложность: 13
Бросок: Нет

Вы используете свою магическую силу, чтобы защититься от заклинаний других. Волшебный Щит держится количество раундов, равное вашей Магии. В течение этого времени любое заклинание (как вредоносное, так и помогающее), нацеленное на вас, не оказывает никакого воздействия, но вы теряете столько MP, сколько стоило это заклинание, без учёта бонусов, которые дают приёмы колдовства или таланты. Например, волшебная стрела, брошенная в вас, не нанесёт вам урона, однако вы вынуждены будите потратить 2 MP (стоимость заклинания). Если заклинание поражает несколько целей, то его действия избегаете только вы; окружающих оно поражает, как обычно. Если у вас меньше MP, чем необходимо потратить, то щит рассеивается и заклинание действует на вас, как в обычных условиях.

Взрыв Разума (Mind Blast)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Атака
Мана: 3 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 12
Бросок: Сила (Мощь) vs Сила Магии

Вы создаёте взрыв телокинетической энергии с радиусом поражения 2 ярда с центром в точке, расположенной не далее 50 ярдов от вас и находящейся в поле вашего зрения. Те, кого задело взрывной волной, сбиты с ног и не могут в свой следующий ход предпринимать больших действий. Если цель делает успешный бросок на Силу (Мощь) против вашей Силы Магии, то она только сбита с ног. В любом случае, все подготовленные действия потеряны.

Высасывание жизни (Drain Life)

Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Помощь
Мана: 2 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 12
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии

Вы высасываете энергию цели, находящейся не далее 10 ярдов от вас. Цель получает 1к6 + Магия проникающего урона, а вы восстанавливаете такое же количество здоровья. Заметьте, что восстанавливаются только потерянные единицы Здоровья; выше максимума оно не поднимается. Если цель делает успешный бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии, то она получает только 1к6 урона.

Высасывание Маны (Mana Drain)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 3 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 12
Бросок: Магия (Дух) vs Сила Магии

Вы создаёте канал между собой и целью, находящейся от вас не далее чем в 30 ярдах– если она не сделала успешный бросок на Магию (Дух) против вашей Силы Магии. До конца сцены цель тратит на все заклинания на 1 MP больше, а вы, когда такое происходит, получаете 1 MP.

Героическое нападение (Heroic Offense)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 3 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 11
Бросок: нет
Ваше прикосновение наполняет союзника магической мощью. До конца сцены он получает +1 к Силе.

Исцеление (Heal)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 1-3 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 10
Бросок: нет
Ваше прикосновение заставляет раны затянуться и восстанавливает жизненную энергию раненой цели. Вы можете потратить на заклинание до 3 MP; за каждое MP цель восстанавливает 1к6 Здоровья. Себя любимого этим заклинанием тоже можно подлечить.

Каменная Броня (Rock Armor)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Защита
Мана: 3-8 MP
Время колдовства: 1 минута
Сложность: 10
Бросок: нет
Ваша кожа становится твёрдой, как камень, что защищает вас от урона. Каменная броня имеет класс, равный величине вашей Магии. Действие заклинания длится 1 час, но может быть увеличено при дополнительных затратах MP. За каждую потраченную MP сверх стандартных 3 срок действия увеличивается на 1 час, до максимума 6 часов. Маг, на котором надет обычный доспех, не получает никаких преимуществ от данного заклинания.
Это заклинание можно накладывать только на себя.

Каменный Кулак (Stonefist)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 3 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 11
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Вы швыряете магический камень во врага, находящегося в поле вашего зрения и не далее 20 ярдов от вас. Камень причиняет 1к6 + Магия проникающего урона, и сшибает цель с ног. Если цель сделала успешный бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии, то получает только 1к6 проникающего урона и остаётся стоять на ногах.

Ледяная Хватка (Winter's Grasp)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 3 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 12
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии

Вы окутываете цель, находящуюся не далее чем в 20 ярдах от вас, облаком ледяных кристаллов, которое держится число раундов, равных вашей Магии. В тот же раунд, когда вы его прочитали, Ледяная Хватка причиняет 1к6 проникающего урона. Пока заклинание действует, цель должна в начале каждого хода делать бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии. Если бросок успешный, заклинание рассеивается. Иначе цель получает 1к6 проникающего урона и кумулятивный штраф к Скорости -2 (т.е. полученные штрафы складываются). Убитые Ледяной Хваткой превращаются в ледяные статуи.

Огненная вспышка (Flame Blast)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 2 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 12
Бросок: Ловкость (Акробатика) vs Сила Магии

Из ваших вытянутых рук извергается огненная струя, поджигающаяся всё, что имело несчастье оказаться на её пути. Длина струи составляет 8 ярдов, ширина– 2. Всякий, кого она задела, получает 2к6+1 урона. Цель, которая сделала успешный бросок на Ловкость (Акробатика) против вашей Силы Магии, получает 1к6+1 урона.

Ошеломление (Daze)

Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 2 MP
Время колдовства: Большее действие
Сложность: 11
Бросок: Воля (Самоконтроль) vs Сила Магии

Вы околдовываете одну цель в радиусе 10 ярдов от вас. Если бросок цели на Волю (Самоконтроль) против вашей Силы Магии удачен, то она получает штраф -1 ко всем броскам на способности до вашего следующего хода. Цель, провалившая бросок, получает точно такой же штраф и не может предпринимать никаких действий до следующего раунда.

Порча Уязвимости (Vulnerability Hex)

Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 4 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 12
Бросок: Магия (Энтропия) vs Сила Магии

Вы проклинаете цель, находящуюся в поле вашего зрения, не далее 20 ярдов от вас, делая её более уязвимой к атакам и заклинаниям. До конца сцены цель получает штраф -1 к
Защите и -2 ко всем броскам против Силы Магии. Цель, сделавшая успешный бросок на

Магию (Энтропию) против вашей Силы Магии, получает штраф только к Защите. Персонаж в один момент времени может страдать только от одной Порчи Уязвимости.

Руна Паралича (Glyph of Paralysis)

Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Атака
Мана: 3 MP
Время колдовства: 1 минута
Сложность: 10
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии

Вы проводите пальцами по земле, создавая невидимую руну, которая содержит заряд магической энергии. Первый враг, который приблизится к руне на 2 ярда или ближе, активизирует её. Цель должна сделать бросок на Телосложение (Выносливость) или застыть в параличе на 1к3 раундов. Парализованный персонаж не может совершать действий, а его Защита снижается до 7. В один момент времени вы можете поддерживать количество Рун Паралича, равное вашей Магии. Каждая руна действует лишь один раз.

Слабость (Weakness)

Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 3 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 11
Бросок: Магия (Дух) vs Сила Магии

Ваша магия высасывает энергию врага, находящегося не далее чем в 20 ярдах от вас, замедляя его и делая неуклюжим. Цель получает штраф -1 к Силе и Ловкости, и -5 к Скорости на количество раундов, равное Кубику Дракона броска на заклинание. Если цель сделала успешный бросок на Магию (дух) против вашей Силы Магии, то она получает только штраф к скорости.

Ходячая Бомба (Walking Bomb)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Атака
Мана: 4 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 13
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии

Вы вливаете в жилы цели, находящейся не далее 10 ярдов от вас, разрушающий яд. На следующий раунд после того, как вы прочитали заклинание, ходячая бомба причиняет 1к6+1 проникающего урона. Пока заклинание действует, цель должна делать бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии в начале каждого хода. Если бросок успешен, заклинание заканчивает действовать. Иначе она получает 1к6 + 1 проникающего урона. Если заклинание опустит Здоровье цели до 0, то она взрывается,

разбрызгивая кровь, разбрасывая куски мяса и обломки костей. Все в радиусе в 4 ярдов от взорвавшейся жертвы получают 2к6 урона.

Шок (Shock)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 4 MP
Время колдовства: Основное действие
Сложность: 13
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии

Вы испускаете из ваших ладоней или посоха электрическую дугу, который поражает всех врагов на площади 6x6 ярдов.

Все, кто оказался на площади поражения, получают 1к6 + Магия проникающего урона. Если цель делает удачный бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии, то она получает только 1к6 проникающего урона.

ГЛАВА ШЕСТАЯ

ИГРА

К настоящему моменту вы ознакомились практически со всеми элементами игры *Dragon Age RPG*, но как работает сама система, пока не увидели. Настоящая глава целиком посвящена тому, чтобы восполнить этот досадный пробел. Во-первых, здесь содержатся практические советы игрокам. Далее следует рассказ об оставшихся правилах игры— сведения, которые вам, когда сидите за столом и играете, знать просто необходимо. Здесь вы найдёте правила бросков на способности, повествовательных и боевых сцен, битв, приёмов и лечения. Если по прочтении этой главы вы почувствуете, что у вас в голове— каша, не беспокойтесь. Чтобы играть, не обязательно помнить всё это наизусть. Многие вещи напомнит ДМ, а остальные вы сами запомните по ходу игры. И, хотя прочитать приведённые здесь правила важно, никакая теория не даст вам представление о хорошей игре. Начните играть— и сразу поймёте, как всё работает.

ИГРА: ОСНОВНОЕ

Как вы уже заметили, в этой книге много материалов, касающихся правил. Сложные и не очень аспекты игровой механики подробно разъясняются, а чтобы понять было ещё легче, приводится много примеров. Но вы, если ещё не играли в ролевые игры, пока что не осознали, что значит— быть игроком. До того, как перейти к жизненно важным сведениям о бросках на способности и правилах боёв, сделаем шаг назад и вновь вспомним основы.

Начнём с вашего листа персонажа. Вы найдёте его на задней обложке книги и можете отксерокопировать, если понадобится. Лист персонажа— это скелет вашего героя. Не забывайте приносить его на каждую игровую сессию, чтобы не создавать помех игре. Некоторые с этой целью оставляют свои листы персонажей— или их копии— ДМу.

Так же будьте уверены, что сведения на листе персонажа соответствуют положению дел в

игре. Следите за Здоровьем, очками опыта, величиной Способностей и другими деталями. Когда вы приходите на сессию, ваш персонаж должен быть готов к игре. Чаще всего будет изменяться Здоровье: ваш персонаж будет получать как ранения, так и излечивать их. Такие изменения лучше фиксировать на черновике, чтобы не протереть дырку в основном листе. Если к концу сессии ваш персонаж получил раны, не забудьте это отметить, чтобы иметь возможность нормально начать следующую игру.

В наличие так же должны быть кубики (по крайней мере три шестигранника, один из которых должен отличаться по цвету от остальных— он будет Кубиком Дракона), карандаш, несколько листков бумаги для заметок, еда с напитками— и того, и другого вы можете захотеть посреди игры. Вам может понабиться одна или несколько миниатюр, если вы будете использовать карту боя (см. страницу 99).

ИГРА: ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В течение игровой сессии с вашим персонажем будут происходить различные приключения. Придумывать приключения— задача ДМа, а вы играете роль ведомого. Приключение базируется на серии сцен (encounters). Каждая сцена логически завершена и имеет завязку, кульминацию и развязку. В конце каждой сессии вы получаете очки опыта, количество которых зависит от решения поставленной в сцене проблемы. ДМ может рассказать вам об этом больше; правила, касающиеся очков опыта, можно найти в Книге ДМа этого сета.

Сцены в *Dragon Age* могут быть следующих типов:

Бои (Combat Encounters): Классическая боевая сцена— группа приключенцев сражается против одного или более врагов.

Исследования (Exploration Encounters): Эти сцены посвящены исследованию местности, и перед игроками, как правило, встают задачи типы «собрать информацию», «преодолеть естественные препятствия», «избежать ловушек» или «разгадать головоломку».

Социальные (Roleplaying Encounters): Эти сцены предназначены для бесед, интриг или самообразования.

Сцены каждого типа готовят персонажам свои испытания и свою награду за них. Иногда требуется делать много бросков кубиков, иногда— ни одного. Разные игроки будут любить разные сцены. Одни будут с нетерпением ждать битв, другие— сложных головоломок, которые нужно разгадать, третьи наслаждаться отыгрышем. В хорошем приключении присутствуют сцены всех трёх типов, чтобы каждый мог найти интересные ему моменты.

БРОСКИ НА СПОСОБНОСТИ

В ходе игровой сессии ДМ даёт экспозицию сцены, а игроки решают, чем они будут заниматься на её протяжении. Как игрок, вы должны описывать действия своего персонажа. То есть вы говорите, например, "*Я ищу в библиотеке книгу о Тени*". ДМ, в свою очередь, объявляет результат вашего действия, и – возможно— описывает какие-то дополнительные детали. Его ответ может быть таков: "*Ты потратил на поиски десять минут, но до того, как таки нашёл нужную книгу, в библиотеку ворвался разозлённый священник и помешал тебе*".

Кубики кидать не требуется, когда герой совершает будничные действия, которые могут не удаться разве что в результате каких-то чрезвычайных обстоятельств. Достаточно просто сказать, что вы идёте в таверну или покупаете кинжал в местной лавке. Только когда вы хотите, чтобы ваш персонаж сделал что-то, имеющее серьёзный шанс неудачи— вот тогда нужны кубики.

Чтобы совершить такое действие, вы должны сделать бросок на способность (ability test). Эти броски— сердце механики *Dragon Age RPG*, и на протяжении каждой игровой сессии вам придётся их делать немало. Механика бросков на способности проста и делаются они быстро, так что игра не будет сбавлять темп из-за них.

Чтобы сделать бросок на способность, возьмите три шестигранных кубика (3к6). Два из них должны быть одинаковых цветов, а третий— отличаться. Этот кубик называется Кубиком Дракона (Dragon Die) (см. врезку о Кубике дракона на этой странице). Бросьте все три кубика и сложите выпавшие числа; чем сумма больше, тем лучше. Далее прибавьте величину соответствующей способности и ещё 2, если у вас есть нужный фокус. Результат, который получится в итоге, — это и есть бросок.

Бросок = 3к6 + способность + фокус

Даже если у вас есть несколько фокусов, которые можно добавить к броску, всегда добавляется только один. Преимущества от нескольких фокусов к одному броску вы не получаете никогда.

Пример:
Разбойник Герхард пытается, убегая, перепрыгнуть ограду. ДМ решает, что тот должен сделать бросок на Ловкость. Игрок, чьим персонажем является Герхард, бросает 3к6 и получает 10 (3+3+4). Потом он добавляет 3— Ловкость персонажа, и ещё 2, потому что имеет подходящий фокус (Акробатика). В результате бросок Герхарда равен 15 (10 + 3 + 2).

Когда в книгах по *Dragon Age RPG* упоминается бросок на способность, он описывается следующим образом: Способность (Фокус). Например: Разум (Знание Магии) или Телосложение (Плавание). В большинстве случаев наличие фокуса не обязательно: вы всё равно можете сделать бросок, хоть и не получите бонуса +2. Однако некоторые действия требуют наличия особых навыков или знаний, а это значит, что у вас должен быть соответствующий фокус. Бросок без фокуса автоматически проваливается. Подобные броски описываются таким образом: Разум (требуется Навигация).

Кубик дракона (The Dragon Die)

Из трёх кубиков, которые вы бросаете, один по цвету или как-то ещё отличается от остальных двух. Он называется Кубиком Дракона и выполняет в игровой механике несколько функций. От значения, выпавшего на нём, зависит, насколько успешно вы выполнили действие, сколько очков приёма вы получили во время боя, и за кем осталась победа, если результат одинаков. Когда в тексте упоминается Кубик Дракона, просто помните, что речь идёт об отличающимся по цвету кубике броска на способность.

Пример:
Маг Лорран и разбойник Герхард нашли книгу, написанную странным шифром. ДМ говорит игрокам, что необходим бросок на Разум (требуется Знание Магии). У Лоррана есть фокус на Знании Магии, так что он может сделать бросок и попытаться прочитать книгу. У Герхарда этого фокуса нет, как и надежды что-то понять в книге. Для него её содержание останется непонятной чушью.

ТИПЫ БРОСКОВ

И вот теперь, когда у вас на руках результат броска на способность, нужно сравнить его с другим числом, чтобы выяснить результат вашего действия. В зависимости от величины, с которой идёт сравнение, броски делятся на два вида: простые (basic) и встречные (opposed).

КАК ДЕЛАЕТСЯ ПРОСТОЙ БРОСОК

Самый распространённый вид. Бросок делается против фиксированной величины—сложности (TN, target number), назначенной ДМом.

- Вы говорите ДМу, что собираетесь делать.
- ДМ указывает, на какую способность должен быть сделан бросок и какой фокус будет использоваться (если будет). Потом определяет сложность, основываясь на сложности задачи и обстоятельствах, в которых вы это проделываете.
- Вы делаете бросок и вычисляете результат.
- Если результат броска равен или больше сложности, значит, бросок удался и действие было совершено успешно.

Пример:
Разбойник Герхард пытается под покровом ночи забраться на здание. ДМ решает, что необходим бросок на Силу с фокусом на Лазанье. На стене есть много выступов, однако из-за темноты вокруг ДМ ставит сложность 13. Игрок, чьим персонажем является Герхард, делает бросок и получает 14. Несмотря на темноту, разбойник взбирается на стену.

СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ

Когда герой делает простой бросок, его результат должен превзойти сложность, установленную ДМом. ДМ ставит сложность, основываясь на собственных соображениях, насколько трудна поставлена игроком задача. ДМ должен учесть все значимые факторы, вроде специфики местности, погоды, снаряжения, помощи остальных и т.п. В таблице ниже указаны стандартные уровни сложности бросков.

СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ	
Сложность действия	Сложность броска
Повседневное (Routine)	7
Простое (Easy)	9
Среднее (Average)	11
Сложное (Challenging)	13
Тяжёлое (Hard)	15
Чудовищное (Formidable)	17
Грандиозное (Imposing)	19
Почти невозможное (Nigh Impossible)	21

КАК ДЕЛАЕТСЯ ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК

Когда действия вашего персонажа прямо конфликтуют с действиями другого, сделайте встречный бросок, чтобы увидеть, что вышло в итоге. В этом случае броски делают обе стороны, и результаты сравниваются. Иными словами, сложность в этом случае— результат броска вашего соперника.

- Вы говорите ДМу, что собираете делать.
- ДМ указывает, на какие способности должны быть сделаны броски с вашей стороны и со стороны вашего противника и какие фокусы будут использоваться (если будут). Чтобы отразить сопутствующие обстоятельства, он может наложить штраф либо дать бонус на бросок любой из сторон.
- Вы и ваш противник делают броски и вычисляют результаты.
- Сравните результаты. Если ваш бросок превзошёл бросок противника— вы победили. Если результаты равны, то побеждает тот, чей Кубик Дракона больше. Если и они равны, то побеждает тот, чья Способность больше.
- Точно таким же способом разрешаются ситуации, когда сталкиваются интересы более чем двух персонажей: каждый делает бросок на способность и результаты сравниваются. Тот, у кого максимальный результат, выигрывает; как разрешать ситуации, когда выпадает два одинаковых результата, сказано в пункте 4.

Заметьте: отнюдь не обязательно, чтобы все соревнующиеся персонажи использовали одну способность. Такое правомерно, например, когда решается исход борьбы на руках, когда оба персонажа делают броски на Силу. Во всех остальных ситуациях одна Способность будет противостоять другой: например, телохранитель, пытаясь опознать замаскированного шпиона, будет делать бросок на Восприятие (Наблюдательность), а его противник— на Общение (Маскировка).

Пример:
Герхард взобрался благополучно, однако замечает на другой стороне крыши женщину, которая вышла подышать свежим воздухом. Он хочет тихо прокрасться к двери и проскользнуть вовнутрь незаметно для неё. ДМ решает, что для этого необходим встречный бросок на Ловкость (Скрытность) со стороны Герхарда против Восприятия (Слуха) женщины. Бросок того, кто играет за Герхарда, равен 10, а ДМ кидает за женщину

и получает 12. ДМ говорит, что разбойник на пути к двери наткнулся на горшок с цветком, который не заметил в темноте. Женщина оборачивается на звук и видит Герхарда. Кажется, у разбойника сейчас будут неприятности...

БРОСКИ И ВРЕМЯ

Сколько времени занимает каждое действие, решает ДМ. Оно может колебаться от пары секунд до нескольких часов, в зависимости от сути действия. Выхватит спрятанный в рукаве кинжал— быстрое действие, на которое нужны секунды, тогда как на то, чтобы выспросить у горожан сведения о местонахождении какого-либо либо личности, уйдёт часа два.

Обычно бросок нужен, когда вы предпринимаете какое-то действие, но иногда— чтобы самому воспротивиться воздействию чего-либо. Если вас подталкивают к краю утёса, то нужно сделать бросок на Ловкость, чтобы не свалиться. Или если маг накладывает на вас заклинание, приходится делать бросок на Магию, чтобы сопротивляться его действию. Подобные броски, как правило, совершаются в начале хода персонажа, и считается, что они не отнимают времени (у вас по-прежнему остаются в запасе два действия).

СТЕПЕНЬ УСПЕХА (SUCCESS TRESHOLD)

Чаще всего вам достаточно просто сделать удачный бросок на умение. Однако иногда требуется знать, насколько именно успешно ваше действие. Вот тут-то и находит применение Кубик Дракона: зафиксируйте выпавшее на нём значение. Чем оно больше, тем большего успеха вы добились. 1 означает, что вы едва-едва справились с поставленной задачей, тогда как 6 обозначает, что действие выполнено идеально. Заметьте: если вы провалили бросок, то значение Кубика Дракона ни на что не влияет.

Когда Кубик Дракона учитывается, вам скажем ДМ.

Пример:
Разбойник Герхард, застигнутый во время грабежа и вынужденный удрать, прячет снаряжение в конюшне, а сам скрывается в таверне, смешиваясь с посетителями. Стража ищет его, и ДМ-у важно знать, насколько хорошо Герхард спрятал свои вещи. Тот, кто играет Герхардом, делает успешный бросок на Ловкость (Ловкость Рук), и получает 5 на Кубике Дракона. То есть снаряжение спрятано очень хорошо. Когда стражи обыскивают конюшню, ДМ повышает сложность их бросков на 2. Из-за повышенной сложности ни один стражник не находит тайник, и Герхард продолжает спокойно выпивать в таверне.

ПОВЕСТВОВАНИЕ

Следить за временем— задача ДМ-а. Игровое время бывает двух типов: повествовательное время и время боя.

Большую часть игры оно не будет отслеживаться строго; обычно обстоятельства таковы, что нет необходимости знать с точностью до минуты, кто что делает. Если вы говорите ДМ-у, что хотите взобраться на вершину холма, чтобы полюбоваться видом, он, скорее всего, скажет: "*Восхождение заняло примерно час*". Длинные промежутки времени обычно так и описываются. Например, ДМ говорит: "*Через три дня вы прибыли в город*". Если нет жёсткого контроля над временем, значит, идёт повествование. В среднестатистической игре куски, посвящённые повествованию и боям, чередуются. Но когда ДМ говорит: "*Бросайте инициативу*"— начался бой.

БОЙ

Когда события принимают напряжённый оборот и становится очень важно, кто в каком порядке что делает, повествование заканчивается и начинается бой. Обычно он подразумевает сражение, но не всегда. Боем считается всё, что может стать основой для "экшн" сцены в фильме.

Когда повествование заканчивается, свобода действий сильно ограничивается. ДМ делит время на 15-секундные отрезки под названием раунды (то есть в минуте умещается 4 раунда). Каждый раунд герои и другие лица, присутствующие "на сцене", имеют возможность совершить определённое количество действий, когда придёт их очередь ходить. Когда все сделают свои ходы, начинается новый раунд.

Когда начинается бой, проводится следующая процедура:

- ДМ говорит: "*Бросайте инициативу*". Начинается боевая сцена.
- Каждый игрок делает бросок инициативы— то есть на способность Ловкость (Инициатива). ДМ делает по броску инициативы за каждого главного НИПа персонажа и за каждую группу второстепенных НИПов (первые действуют в одиночку, тогда как вторые— группами).
- ДМ сравнивает результаты бросков и расписывает их на листе инициатив, от максимального значения к минимальному— именно в таком порядке будут ходить участники сцены в каждом раунде. Если на двух и более костях выпали одинаковые значения, побеждает тот, чей Кубик Дракона больше. Если и Кубики Дракона равны, побеждает тот, чья способность выше.
- Герой с максимальной инициативой делает ход. Он может совершить основное действие и дополнительное, или два дополнительных действия. Когда все действия совершены, ход героя заканчивается.
- Следующий персонаж делает свой ход.
- Шаг 5 повторяется, пока не сделают ходы все действующие лица.

Когда все персонажи сделали свои ходы, этот раунд заканчивается и начинается следующий. Каждый раунд совершайте шаги 4-7, но заново бросать инициативу не требуется. Порядок действий остаётся таковым до конца сцены. Если "на сцене" появляются новые действующие лица, они делают броски на инициативу в начале того раунда, в котором появились, и

занимают своё место на листе инициативы.

Когда сцена завершена, ДМ объявляет, что боевое время закончилось. Повествование продолжается.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЕВЫХ КАРТ

Множество игроков разыгрывают битвы без каких-либо вспомогательных материалов. ДМ, опираясь на устное описание действий, рисует в воображении поля боя, которое сам обозревает с птичьего полёта. Это делает правила боя более свободными и позволяет не заворачиваться насчёт тактических деталей. Другие же используют боевую карту и миниатюры или фишки, поскольку так легче понять, что происходит на поле сражения. К тому же миниатюры, особенно раскрашенные, выглядят красиво и добавляют игре наглядности.

Если ваша партия использует боевые карты, вам необходимы миниатюры или фишки. Здесь у вас есть большой выбор. Самые популярные миниатюры размером до 28 мм и сделаны из олова или пластика. Сейчас они продаются, будучи частично раскрашенными, хотя большинство игроков предпочитают раскрашивать их сами. Имеется и более дешёвый вариант, чем миниатюры, например, плоские фишки или картонные фигурки. Некоторые компании в PDF-формате включают подобные изображения, которые, если вам потребуется, можно распечатать. На худой конец, можете использовать монетки, цветные камушки, или даже кубики, чтобы обозначить положение героев на карте. В последнем случае следите, чтобы ваш кубик кто-нибудь нечаянно не взял для броска.

Конечно, вам ещё будут нужны карты поля боя. Они бывают разных размеров и форматов. Самый распространённый вариант— виниловая карта с нарисованной поверх сеткой или гексами (шестигранниками). Лучше всего рисовать её стираемым маркером, чтобы было легко стереть, когда сцена закончится. Стены подземелий, ямы, водоёмы и даже предметы мебели тоже можно по-быстрому набросать для наглядности. Набор разноцветных стираемых маркеров позволяет обозначать объекты разными цветами: синим— водоёмы, чёрным— строения, зелёным— растительность, коричневым— объекты рельефа. Высота объектов может быть обозначена рядом с ними, чтобы игроки сразу видели разницу между 10-ярдовой стеной и башней в 20 ярдов.

Многие модули содержат готовые карты обычных игровых локаций вроде гостиниц, гробниц, подземелий и тому подобного. Выглядят они шикарно, но не забывайте, что их нужно использовать, а не любоваться. Другой выход— сорать карту из тайлов. Также существуют программы для рисования карт с возможностью последующей распечатки.

Пользоваться миниатюрами и боевыми картами в Dragon Age просто. Основная мера расстояния, указанная в правилах, — ярд; одна клетка или гекс сетки составляют два ярда в длину. Если требуется, округляйте вниз. Герой со Скоростью 9, предприняв действие движения, преодолеет на карте 4 клетки или гекса. Дальность короткого лука — 32 ярда— будет равна 16 клеткам или гексам на карте боя.

И, наконец, вы можете использовать трёхмерные модели земной поверхности. У некоторых любителей игр, особенно тех, кто часто играет в миниатюры, есть готовый запас трёхмерных моделей, например, холмов, строений, руин и так далее. Стол, уставленный трёхмерными моделями, выглядит круто. Дешёвый вариант, опять же— распечатка соответствующих PDF-документов, среди которых имеются карты с трёхмерными объектами.

На такой трёхмерной карте не возможно нарисовать сетку или гексы, чтобы регулировать передвижение персонажей. Используете вместо этого линейку или сантиметр; каждый дюйм карты в таком случае будет равен 2 ярдам (и снова в случае необходимости округляйте вниз). Таким образом, метательный топор с дальностью 8 ярдов на карте поля боя пролетит 4 дюйма.

Пример:
Разбойник Герхард, воин Джанелли и маг Лорран исследуют древнюю гробницу, когда на них нападают четыре клыкастых скелета. Каждый игрок бросает на инициативу, а ДМ делает один бросок за скелетов (как группа, они действуют все в одно время). ДМ записывает инициативу в порядке убывания: Джанелли 14, Герхард 12, Клыкастые скелеты 9, и Лорран 8. Джанелли ходит первой, затем— Герхард, скелеты и Лорран. Затем начинается новый раунд, и вновь все совершают ходы в указанном выше порядке, начиная с Джанелли, и так

далее.

ДЕЙСТВИЯ

Когда пришёл ваш черёд ходить, вы говорите ДМу, что собираетесь сделать. В ваш ход вы можете сделать основное действие (major action) и дополнительное действие (minor action) или два дополнительных действия. Заявленные действия можете совершать в произвольном порядке, или совершить меньше действий, чем указано. Совершая действие, вы можете что-то говорить, однако не забывайте, что раунд длится лишь 15 секунд и много вы наговорить не успеете.

Далее приведён список типичных основных и дополнительных действий. Если вы хотите сделать что-то ещё, просто скажите ДМ-у, и он решит, сможете вы это сделать или нет. В зависимости от сути действия ДМ может потребовать броска на способность.

В добавление к списку ниже, существует ещё два важных действия: чтение заклинания и перезарядка дальнобойного оружия. В зависимости от конкретного заклинания, оружия и связанных с ними талантов, чтение или перезарядка могут потребовать основного действия, дополнительного или свободного. См. *Главу 4: Оружие и Снаряжение* и *Главу 5: Магия* для того, чтобы узнать больше информации.

Некоторые действия требуют столь незначительного количества времени, что и обычное ограничение количества действий их не касается. Они называются свободными действиями (free actions). В правилах ниже будет указано, что считается свободным действием.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Стремительная атака (Charge): Вы преодолеваете расстояние, равное половине вашей Скорости (округление вниз) в ярдах, чтобы атаковать в ближнем бою врага. Вы получаете бонус +1 к вашему броску атаки.

Защита (Defend): В этот раунд вы сосредотачивает усилия на защите. До вашего следующего хода вы получаете бонус +2 к Защите.

Лечение (Heal): Вы быстро оказываете первую помощь раненному союзнику. Для этого вы должны с ним соседствовать (находится не дальше 2 ярдов) и подготовить бинты. Далее нужен бросок на Разум (Исцеление) против TN 11. Если он успешный, то ваш союзник восстанавливает количество здоровья, равное *Кубику Дракона + Разум.* Герой не восстанавливает единиц здоровья от следующего действия Лечения, пока снова не получает урон.

Атака, ближний бой (Melee Attack): Вы атакуете в ближнем бою одного врага, с которым соседствуете. Соседствующим считается любой враг, находящийся в радиусе двух ярдов от вас.

Атака, дальний бой (Ranged Attack): Вы бросаете оружие дальнего боя или стреляете из него в одного видимого врага, находящегося в пределах дальности используемого оружия.

Бег (Run): Вы можете преодолеть расстояние, в ярдах равное вашей удвоенной Скорости. Вы

не можете использовать это действие, если сбиты с ног (вам нужно вначале совершить действие Движения (Move action), чтобы подняться на ноги).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация (Activate): Это действие позволяет вам использовать умения или предметы, например, стили боя или зелья.

Прицеливание (Aim): Вы тратите время на то, чтобы предугадать действия вашего противника и нанести точный удар. Если ваше следующее действие— атака ближнего боя или дальнего, вы получаете бонус +1 к броску атаки.

Движение (Move): Вы можете преодолеть расстояние, в ярдах равное вашей Скорости. Кроме этого, вы можете упасть на землю, встать, вскочить на скакуна или транспорт, но если вы предпринимаете подобное действие, то вы можете преодолеть расстояние, равное только половине вашей Скорости (округление вниз).

Готовность (Prepare): Вы заявляете одно основное действие и заканчиваете ход. И в любое время до того, как вновь придёт ваш ход, вы можете прервать действия другого персонажа и совершить заготовленное действие. Если вы не использовали его до следующего хода, то действие потеряно. Вы не можете совершить действие подготовки, если уже предприняли основное действие в данном раунде.

Подготовка (Ready): Вы можете обнажить оружие, вытащить зелье или подготовить к использованию какую-то другую вещь. Как часть данного действия, вы можете избавиться от чего-то, что уже держите в руках: например, спрятать лук и обнажить меч.

БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Иногда слов для решения проблемы оказывается недостаточно— и в ход идёт оружие. Молодые приключенцы ищут подобных стычек, чтобы потешить гордость и обрести славу; бывалые же знают, что лучшая драка— та, которой можно избежать. Немногие готовы к тому, сколь оглушителен шум боя: стрелы свистят над головой, сталь звенит о сталь, взрывается волшебное пламя, кричат раненные и умирающие… И среди всего этого вы должны драться не на жизнь, а на смерть, чтобы не пополнить ряды забытых жертв одной из множества стычек, случившихся на Тедасе.

Сражение— основное назначение боевого времени. Краеугольным камнем боёв— как и всего остального в *Dragon Age RPG*— являются броски на способности. Но, поскольку на кон поставлены жизни героев, используются некоторые дополнительные правила. Вам необходимо знать, как делать атаки, как рассчитывать нанесённый урон, и что может убить персонажа.

АТАКА

Есть две типа атак: ближнего боя и дальнего (о магических атаках см. информацию в *Главе 5: Магия*). Оба типа атак совершаются одинаково.

- Вы выбираете цель. В ближнем бою вы можете атаковать только того врага, с которым соседствуете (который находится не дальше 2 ярдов от вас). Чтобы атаковать цель в дальнем бою, вы должны видеть её и она должна находиться в пределах дальности оружия. Информацию дальности см. в *Главе 4: Оружие и Снаряжение.*

- Вам нужно сделать бросок атаки. Это бросок на способность; на какую именно, зависит от типа используемого вами оружия (Сила для тяжёлых клинков, например, Ловкость— для луков). К нему прибавляется бонус фокуса, если он есть, и другие модификаторы (например, за прицеливание, стремительную атаку, волшебные предметы, таланты и т.п.).

- Бросок атаки— обычный бросок на способность. Сложность равна Защите вашего противника.

- Если результат вашего броска равен или больше Защите противника, то удар пришёлся в цель.

Пример:
Пришла очередь хода Джанелли. Она видит клыкастого скелета в трёх ярдах от себя и использует действие стремительной атаки, чтобы приблизиться и атаковать. Игрок, чьим персонажем является Джанелли, делает бросок атаки. Джанелли использует двуручный топор, так что бросок нужно делать на Силу. На кубике выпадает 9. К этому она добавляет свою Силу, равную 3, бонус +2 за наличие Фокуса на топорах и ещё +1 за стремительную атаку. В итоге её бросок равен 15 (9 + 3 + 2 + 1). Это значение превосходит защиту скелета, равную 13, и Джанелли наносит ему удар топором.

УРОН

Попав по противнику, вы наносите ему урон. Бросок урона определяет, нанесли ли вы ему сокрушительный удар или только поцарапали. Большое значение в этом случае имеет доспех, поскольку он защищает владельца от определённого количества урона. Как вычислить урон, описано ниже.

- Сделайте бросок на урон, указанный в описании оружия, затем добавьте Силу и другие модификаторы (например, таланты или магию). Описания оружия вы найдете в *Главе 4: Оружие и Снаряжение*. Заметьте, что к урону от оружия, принадлежащего типу Луков, прибавляется не Сила, а Восприятие.

- Вычтите класс брони вашего противника (если только оружие не наносит проникающий урон— тогда этот шаг пропускаем).

- Результат, которые мы получили после шагов 1 и 2— вот тот урон, который вы нанесли. Здоровье вашего противника падает на указанную величину. Заметьте: если у вашего противника хороший доспех, то вы можете не нанести ему урона, даже если попали.

Пример:
Воин Джанелли только что ударила скелета своим двуручным топором. Топор наносит 3к6 урона, так что игрок, чьим персонажем является Джанелли, кидает три кубика и в сумме получает 10. Она прибавляет Силу Джанелли, равную 3, и вычитает Класс Брони скелета— 4. Итого нанесено 9 урона (10 + 3 - 4), так что ДМ понижает Здоровье скелета на 9.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Чем больше Здоровья теряет герой, тем больше он приближается к последней черте. Когда Здоровье персонажа понижается до 0, он начинает умирать. Он умирает через количество раундов, равное *2 + Телосложение*, если ему не помочь. Умирающий персонаж может что-то сказать, но не может совершать других действий. Персонаж умирает, когда придёт время его хода в следующим раунде— так что товарищи должны оказать ему помощь до того, как этот момент придёт.

Большинство неигровых персонажей, когда их Здоровье упадёт до 0, умирают сразу же. Однако для основных неигровых персонажей ДМ может использовать те же правила, что и для игровых.

Заметьте, что Здоровье никогда не падает ниже 0 (отрицательным Здоровье быть не может).

Пример:
Разбойник Герхард пытается убежать от разъярённой толпы. Однако, свернув не в тот переулок, он оказывается в тупике. Он защищается в течение двух раундов, но вот удар одного из головорезов понижает его Здоровье до 0 и он падает на булыжники мостовой. Поскольку его Телосложение равно 2, Герхард умрёт в начале своего хода через 4 раунда. Он очень сильно надеется, что его друзья поспеют раньше.

ОТКАЗ ОТ СМЕРТЕЛЬНОГО УДАРА (PULLING KILLING BLOWS)

Иногда герой хочет не убить своего противника, а просто вывести его из строя. Когда нанесён удар, который в обычных обстоятельствах убил бы персонажа, тот, кто атакует, может в последний момент объявить отказ от смертельного удара. После этого персонаж, который был целю, падает без сознания с 1 очком Здоровья. Он приходит в себя через 2к6 минут, если обстоятельства не сложатся иначе.

УДАР МИЛОСЕРДИЯ (DELIVERING COUP DE GRACE)

Умирающий или находящийся без сознания персонаж может быть добит «ударом милосердия». Любой находящийся по соседству враг может потратить основное действие, чтобы автоматически убить жертву. Добить из дальнобойного оружия тоже возможно, если

сделать успешный бросок атаки против Защиты 10.

ПРИЁМЫ (STUNTS)

Бой— это нечто большее, чем два стоящих друг напротив друга бойца, которые по очереди бьют друг друга. Хорошая драка должна быть динамичной и включать много движений и действия. Правила, которые описывались до этого, формируют скелет боя— чтобы сделать его более интересным и непредсказуемым, в игру добавлены приёмы.

Система приёмов проста. Если вы делаете успешный бросок атаки, и на двух или более кубиках выпадают одинаковые значения, то, помимо простого нанесения урона, вы можете применить один или несколько приёмов. Вы получаете некоторое количество очков приёмов (stunt points, SP), равное Кубику Дракона, и должны тут же потратить их на приёмы. Изначально все персонажи выбирают приёмы из приведённого ниже списка, однако по мере роста в уровне персонажи получают доступ к новым приёмам и тратят на стандартные меньше SP. Подобные детали можно найти в описании каждого класса.

В не можете использовать один и тот же приём несколько раз за раунд. Единственное исключение из этого правила— приём рывок, который может использоваться сколько угодно раз, пока есть очки приёмов.

Выбрав, какие приёмы хочет использовать ваш персонаж, можете в красках описать, как ваш персонаж их применяет. Очерёдность применения приёмов— произвольный.

Приёмы из списка Стандартных Приёмов могут использоваться любым персонажем, у которого хватает SP. Дополнительные приёмы можно найти в описании классов и монстров.

Пример:
Джанелли пытается прорубить себе путь сквозь толпу, чтобы помочь Герхарду, пока тот ещё жив. Она атакует одного из головорезов, стоящего в стороне от толпы. Итоговый результат броска— 18; выпавшие числа— 3, 5 и 5, причём последнее число— Кубик Дракона. Это больше защиты головореза, и выпад Джанелли попадает в цель. Поскольку у неё выпали одинаковые значения, она получает число очков приёмов, равное её Кубику Дракона (в данном случае 5). Цель Джанелли — прорубиться сквозь толпу, так что она решает применить три приёма. Одно очко приёмов она тратит на то, чтобы использовать рывок на цели своей атаки, отбрасывая его на 2 ярда в сторону. Он также получает обычный урон от этой атаки. После этого она используется ещё одно очко приёмов, опять на рывок, чтобы переместиться на место, где до этого стоял её противник. И, наконец, она тратит оставшиеся 3 очка приёмов на молниеносную атаку. Поскольку она до сих пор соседствует со своей изначальной целью, она может атаковать его, но выбирает нового противника: мужчину, который в данный момент прямо перед ней. Она снова делает успешный бросок атаки и снова у неё выпадают одинаковые числа. Однако новых SP она не получает. Игрок, чьим персонажем Джанелли является, расписывает, как воительница врезается в толпу, с боевым кличем на устах разрубает напополам головореза, стоящего у неё на дороге, и кидается вперёд, чтобы спасти товарища.

СТАНДАРТНЫЕ ПРИЁМЫ (STANDART STUNTS)	
Стоимость в SP	Описание приёма
1	**Рывок (Skirmish):** Вы можете передвинуть себя или цель атаки в любом направлении на 2 ярда за каждый потраченный SP.
1	**Быстрая перезарядка (Rapid Reload):** Вы можете немедленно перезарядить дальнобойное оружие.
2	**Сбить с ног (Knock Prone):** Вы сбиваете врага с ног. Любой персонаж, атакующий сбитого с ног врага получает +1 к броску атаки.
2	**Защитная стойка (Defensive Stance):** Атаковав, вы встали в защитную стойку. Вы получаете бонус +2 к Защите до начала следующего хода.
2	**Обезоруживание (Disarm):** Вы попытались выбить из рук цели оружие в ближнем бою. Вы с вашим противником должны сделать встречные броски атаки. Эти броски не дают никаких SP. Если ваш бросок оказался удачным, вы выбиваете оружие у врага и отбрасываете его на *1к6 + Сила* ярдов в том направлении, которое вы укажите.
2	**Мощный удар (Mighty Blow):** Ваша атака наносит дополнительные 1к6 урона.
2	**Пробивание брони (Pierce Armor):** Вы находите слабое место в доспехе противника. Против этой атаки его класс брони уменьшается вдвое.
3	**Молниеносная атака (Lightning Attack):** Вы можете снова атаковать прежнюю цель либо другую в поле зрения и досягаемости. Чтобы сделать вторую дальнобойную атаку, ваше оружие должно быть заряжено. Если у вас выпадают одинаковые числа, вы больше не получаете SP.
4	**Двойная атака (Dual Strike):** Ваша атака настолько сильна, что поражает две цели. Во-первых, выберите вторую цель. Она должна соседствовать с вами или, если вы используете дальнобойное оружие, находиться не далее 6 ярдов от прежней цели. Для расчёта попадания по второй цели используйте предыдущий бросок атаки (иными словами, за один бросок вы атакуете две цели). Попав во вторую цель, вы рассчитываете нанесённый ей урон обычным способом.
4	**Перехват инициативы (Seize the Initiative):** Ваша атака задаёт новый темп битве. Вы поднимаетесь на верх списка инициатив. Таким образом, вы можете сделать свой ход раньше остальных, кто сражается. Вы остаётесь на вершине списка, пока инициативу не перехватит кто-то другой.

СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Сражающиеся могут быть верхом на лошадях и других животных. Для расчётов в таком бою нужны специальные правила.

Вы можете потратить часть действия движения на то, чтобы оседлать животное. В таком случае вы можете преодолеть расстояние, равное половине вашей Скорости в ярдах (в обычных условьях это расстояние равно вашей полной Скорости в ярдах).

Будучи верхом, вы используете действия движения и бега как обычно, но вместо вашей собственной используете Скорость животного.

Когда дело доходит до ближнего боя, вы получае6те +1 к атаке противников, находящихся на земле. ДМ может решить, что это правило не распространяется на больших монстров.

Большинство скакунов сами атаковать не могут (их не обучали сражаться). Те, кто может, производят атаку в ваш ход: вам не нужно делать отдельный бросок на инициативу верхового животного.

Враги могут атаковать не вас, а вашего скакуна. Следите за его Здоровьем.

Противник может использовать приём Сбить с Ног, чтобы попытаться выбить вас из седла. Это тяжелее, чем сшибить пешего, поэтому вы можете избежать этого. Если вы сделали успешный бросок на Ловкость (Верховая езда), то остаётесь в седле. TN этого броска равен **10 + Сила вашего противника**. Проваленный бросок означает, что вы падаете на землю, получаете 1к6 проникающего урона, и остаётесь сбитым с ног. Действия скакуна, пока вы вновь не взберётесь в седло или пока сцена не закончится, контролирует ДМ.

Те, кто в седле, не передвигаются сами— их просто везут, хотя они используют действия бега и движения. ДМ должен помнить об этом.

Эти же правила используются, когда персонаж находится на каком-то транспортном средстве, например, в телеге или вагоне, только для бросков используется Сила (Вождение), а не Ловкость (Верховая езда). Если Сбить с Ног использовано против подобного седока, он может попытаться избежать падения с помощью броска на Ловкость (Акробатика).

ЗДОРОВЬЕ И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ

Здоровье— мера того, насколько хорошо чувствует себя герой. Герой с максимальным Здоровьем полон энергии и готов действовать. Герой со здоровьем ниже максимума ослаблен или ранен. Герой с нулевым Здоровьем умирает. Если ему не оказать помощь в течение *2 + Телосложение* раундов, то он погибнет.

Здоровье— довольно-таки абстрактная величина, равно как и получаемый урон. Когда герой получает урон, скажем, от удара мечом, то это может быть как кровоподтёк, так и слабость, сбитое дыхание, или обычная рана. Фиксировать каждый порез или сломанную кость отдельно— нудное занятие, так что тут правила жертвуют долей реализма в угоду удобству игры. Природа урона не имеет значения. Вы просто должны следить за Здоровьем героя, и быть очень осторожны, когда оно приблизится к 0.

Когда герой ранен, есть несколько способов исцелить его:

- Ему может помочь другой персонаж, использовав действие лечения, уже описанное в данной главе. Вы не получаете никакой выгоды от следующих действий лечения, пока не получите новые ранения (см. описание действия Лечение, с.100)

- Вы можете сделать передышку после битвы. Это 5-минутный отдых, который позволяет вам отдышаться, позаботится о мелких ссадинах и порезах, глотнуть воды и тому подобное. После передышки вы восстанавливаете *5 + Телосложение + Уровень* очков Здоровья. После сцены вы можете сделать только одну передышку. Если в конце

сцены ваше Здоровье равно 0, то передышку вы не можете сделать никоим образом.

- Вы можете отоспаться. Если вы проспите по крайней мере 6 часов, вы восстанавливаете *10 + Телосложение + Уровень* очков Здоровья.

- Вы можете быть исцелены магией. Как правило, для этого используется заклинание Исцеления.

Пример:
Джанелли удаётся раскидать головорезов до того, как Герхард умер, и бой заканчивается. У него всё ещё 0 Здоровья и он умирает, так что она, чтобы спасти его, использует действие Лечения. Она делает бросок на Разум (Лечение), хотя это и не является её сильной стороной. Однако у неё выпадает 11 и ей удаётся спасти Герхарду жизнь. Результат её кубиков был равен 10 (3 + 3 + 4), она добавила Разум— 1— и в итоге получилось 11. Герхард восстанавливает 5 Здоровья (Кубик Дракона равен 4, плюс 1 Разума Джанелли). Не так много, но всяко лучше, чем умереть. Теперь, когда Герхард спасён, Джанелли может немного расслабится и сделать передышку. Она отдыхает 5 минут. Она— воин 2 уровня с Телосложением, равным 2-м, так что она восстанавливает 9 Здоровья (5 + 2 + 2). Герхард не может сделать передышку, поскольку у него было 0 Здоровья, когда бой завершился.

ВПЕРЁД, ЗА ИГРУ!

Вы можете перечитывать книгу снова и снова, но что такое игра, не узнаете, пока не начнёте играть сами— так что закрывайте её и идите воплощать эти планы в жизнь. Не пытайтесь запомнить всё с первого раза; это не так важно. Просто шагайте по сюжету и получайте удовольствие. Знание правил придёт со временем.

Если у вас до сих пор остались вопросы, сначала поговорите с вашим ДМ-ом. Если вы хотите услышать чьё-то ещё мнение, зайдите на форум *Dragon age* на **www.greenronin.com**. Там вы можете познакомиться и поговорить с другими игроками и ДМ-ами, обменяться историями и задать вопросы. На **www.greenronin.com/dragon_age** вы также найдёте упрощающие игру ресурсы, которые можете скачать и распечатать:

- Две дополнительные страницы листа персонажа. Это более полная версия, содержащая больше граф для детальных сведений о вашем персонаже.

- Шесть готовых персонажей Если у вас нет времени создавать персонажа, то уже готовые персонажи помогут вам с головой окунуться в действие без промедления.

- Листы быстрого доступа. Мы собрали на этих листах сведения, которые чаще всего нужны в процессе игры.

Также вы всегда можете узнать последние новости об игре и скачать новые ресурсы со страницы *Dragon Age* нашего сайта.

А сейчас— кубики в руки и вперёд, за игру!

СЛОВАРИК ТЕРМИНОВ

Бонус Щита (Shield Bonus): Героя, который использует щит, труднее поразить в бою: он добавляет бонус щита к своей Защите.

Бросок Атаки (Attack Roll): Этот бросок делается, когда герой совершает атаку в бою. Это бросок на способность против сложности, равной Защите противника.

Бросок заклинания (Casting Roll): Маг может прочитать любое известное заклинание, сделав успешный бросок заклинания и потратив на него определённое количество маны. *Бросок заклинания = 3к6 + Магия + Фокус* (если есть).

Бросок на способность (Ability Test): Эти броски по ходу игры вам придётся совершать чаще всего, поскольку они используются для того, чтобы установить результат действий и реакций. *Результат броска = 3к6 + способность + фокус (если требуется)*.

Бросок урона (Damagage Roll): Бросок урона делается, когда персонаж наносит успешный удар противнику. *Суммарный урон = урон оружия + Сила (Восприятие в случае атаки из лука/арбалета) - класс брони противника*. Нанесённый урон вычитается из Здоровья противника.

Буквально этот термин переводится как "Мастер игры", однако я сочла нужным заменить его на более привычного уху русского ролевика "Данджон мастера" — "ДМа".

Время боя (Action Time): Когда становится важно точно отслеживать время и знать, кто что когда и в какой очерёдности сделал, игра переключается с времени повествования на время боя. Время боя разбивается на 15-секундные отрезки— раунды, и герои делают свои ходы по очереди согласно величине их инициативы. Обычно время боя используется, когда происходит сражение.

Время колдовства (Casting Time): Отрезок времени, который требуется на чтение заклинания, обычно выражается в действиях.

Время повествования (Narrative Time): Игровое время, когда нет необходимости чётко рассчитывать, кто, что и когда делает. Большая часть социальных и исследовательских сцен имеет место во время повествования.

Встречный бросок (Opposed Test): Когда персонажи соревнуются друг с другом в чем-то, делается встречный бросок. Он делается так же, как простой бросок, однако герои сравнивают результат не со сложностью, а с результатами друг с друга, и выигрывает тот, чей бросок больше. Если результаты равны, побеждает тот, чей Кубик Дракона больше. Если и Кубики Дракона равны, то побеждает тот, чья способность выше.

Дальность (Range): Каждое дальнобойное оружие имеем малую (short) и высокую (long) дальность. Если цель находится в пределах малой дальности, броски атаки делаются, как обычно. Если цель находится в пределах высокой дальности, однако вне малой дальности, бросок атаки получает штраф -2.

Дандждон мастер (ДМ) (Game Master (GM)): Данджон мастер выполняет роль ведущего игры и главного судьи. В Книге Мастера (Game Master’s Guide) предоставлено больше информации об этой роли.

Действия (Actions): Во время боя, когда придёт ваш черёд ходить, вы можете сделать основное действие и дополнительное, или два дополнительных действия.

Дополнительное действие (Minor Action): Действие, которое занимает меньшую часть раунда. За раунд вы можете сделать два дополнительных действия, или одно основное и одно

дополнительное.

Дополнительные Способности (Secondary Abilities): У каждого класса есть пять способностей, которые менее важны, нежели основные способности. Они называются дополнительными способностями; Игровой Персонаж может увеличить на 1 любую из дополнительных способностей, когда получает нечётный уровень.

Заклинание (Spell): Единицы из большинства умеют высасывать ману из живой природы вокруг и преобразовывать её в заклинания. Способность колдовать— основная особенность и преимущество класса магов.

Защита (Defence): Защита определяет, насколько тяжело ударить персонажа во время боя. Чем выше Защита, тем лучше. *Защита = 10 + Ловкость + бонус щита (если есть)*.

Здоровье (Health): Мера того, насколько хорошо себя чувствует персонаж. Величина стартового здоровья зависит от выбранного класса, и в добавление к этому герой получает *1к6 + Телосложение* Здоровья каждый раз, когда получает новый уровень. Игровой Персонаж, Здоровье которого падает до 0, умрёт через *2 + Телосложение раундов*, если его за это время не успеют вылечить.

Золотая Монета (зм) (Gold Piece (gp)): Самая крупная денежная единица.

Игровой Персонаж (Player Character (PC)): Герои компании Dragon Age. Как правило, один игрок управляет одним персонажем.

Инициатива (Initiative): В начале времени боя каждый персонаж делает бросок на инициативу, то есть на Ловкость (Инициативу). ДМ записывает результаты бросков в порядке убывания— именно такой последовательности будут совершаться ходы на протяжении раунда. Если у кого-то выпадают одинаковые значения, то первым действует тот, чей Кубик Дракона больше. Если и Кубики Дракона равны, то первым действует тот, чья способность выше.

Кампания (Campaign): Это продолжительная история Игровых Персонажей, включающая их развитие по ходу серии приключений. Если приключение— это небольшой рассказ, главными героями которого являются ИП, то кампания— роман о них.

Класс (Class): У каждого Игрового Персонажа есть класс, который показывает, какой путь герой избрал в жизни и рамки, внутри которых он будет развиваться. В Сете 1 описано три класса: маг (mage), разбойник (rogue) и воин (warrior).

Класс Брони (Armor Rating): Каждый доспех имеет определённый Класс, выраженный числом. Когда герой получает урон в битве, вычтите из него Класс Брони, прежде чем уменьшить его Здоровье. Однако проникающий урон игнорирует Класс Брони.

Кубик (Dice): В Dragon Age используется только один вид кубика— шестигранник. Для обозначения используется аббревиатура к6.

Кубик Дракона (Dragon Die): Один из трёх кубиков, которые используются в броске на способность, и отличается по цвету от двух других. Кубик Дракона используется для определения степени успеха при бросках на способности и количества очков приёмов, которое герой получает по ходу боя.

Медная монета (мм) (Copppper Piece (cp)): Самая мелкая стандартная денежная единица.

Минимум силы (Minimum Strength): Некоторое оружие столь тяжёлое, что размахивать им трудно. Герой должен иметь силу равную или выше указанного минимума, чтобы нормально использовать подобное оружие. Иначе оружие считается импровизированным (даже если герой им владеет).

Нагрузка (Strain): Когда маг колдует, будучи в броне, он тратит на каждое заклинание дополнительные очки маны, количество которых равно Нагрузке. Нагрузка может колебаться от 1 при лёгком кожаном доспехе и до 6 для полных лат.

Неигровой персонаж (НИП) (Non-Player Character (NPC)): Любой персонаж, который управляется ДМом.

Основное действие (Major Action): Действие, которое занимает большую часть раунда. Если вы совершаете основное действие, вы можете сделать дополнительное действие в том же раунде.

Основные способности (Primary Abilities): У каждого класса есть три способности, которые для него важнее прочих. Их называют основными способностями, и Игровой Персонаж может поднять одну из них на 1 каждый раз, когда получает чётный уровень.

Очки маны (MP) (Mana Points (MP)): Очки маны используются для колдовства. У каждого мага есть определённый запас MP, величина которого зависит от его уровня. Чтобы прочитать заклинание, маг должен потратить на него определённое количество очков маны и сделать успешный бросок заклинания.

Очки опыта (Опыт) (Experience Points (XP)): Завершая сцену, Игровые Персонажи получают очки опыта. Когда они набирают достаточное количество очков, то получают новый уровень.

Очки приёмов (Stunt Points) (SP): Нужны для того, чтобы использовать приёмы. Герой должен использовать SP сразу же, как получит, и ни один приём, кроме броска (scirmish), не может использоваться более одного раза за ход.

Передышка (Breather): Пятиминутный отдых, который помогает герою восстановить некоторое количество здоровья, потерянного во время сцены. После передышки герой восстанавливает *5 + Телосложение + Уровень* Здоровья. Персонаж может сделать только одну передышку после сцены. Те, чьё Здоровье упало до 0, когда бой заканчивается, не могут делать передышки вообще.

Предыстория (Background): У каждого Игрового Персонажа есть предыстория, которая показывает, в какой среде он вырос и представителем какой культуры является. В Сете 1 описаны семь предысторий: *Отступик (Apostate), Авварский Горец (Avvarian Hillsman), Маг Круга (Circle mage), Городской эльф (City elf), Долийский Эльф (Dalish elf), Вольный Фереленец (Fereldan freeman),* и *Гном-наземник (Surface dwarf).*

Приём (Stunt): Особая техника, которую герой может применить в бою, когда при броске атаки на двух или более кубиков выпадают одинаковые значения. Он получает количество очков приёмов, равное результату Кубика Дракона.

Приём колдовства (Spell Stunt): Особый приём, который маг может применить, если у него на кубиках выпадают два или более одинаковых значений. Тогда он получает количество очков приёма, равное значению Кубика Дракона.

Проникающий урон (Penetrating Damage): Броня не защищает от проникающего урона. То есть относительно атак, наносящих проникающий урон, Класс Брони считается равным 0.

Простой Бросок (Basic Test): Такие броски делаются по ходу игры чаще всего. Делается бросок, и результат сравнивается со сложностью, определённой ДМом. Если результат броска равен или превосходит сложность, то бросок считается успешным. *Результат броска = 3к6 + способность + фокус.*

Раунд (Round): Во время боя действие делится на 15-секундные отрезки времени, которые называются раундами. Во время раунда каждый персонаж делает свой ход.

Свободное действие (Free Action): Такое действие занимает ничтожное количество времени, и совершается в обход обычного лимита действий, доступных персонажу во время хода.

Серебряная Монета (см) (Silver Piece (sp)): Средняя по ценности и самая распространенная денежная единица. 100 медных монет = 1 серебряная монета.

Сила магии (Spellpower): Это мера мощи мага; некоторые заклинания позволяют цели (целям) сделать бросок против них, чтобы сопротивляться их воздействию. Сила магии = 10 + Магия + фокус (если имеется).

Скорость (Speed): Скорость отвечает за то, насколько быстро персонаж двигается. Предпринимая действие движения, Герой может преодолеть количество ярдов, равное его Скорости, или удвоенной скорости, если передвигается бегом.

Сложность (Target Number) (TN): Для того, чтобы сделать успешный бросок на способность, его результат должен быть равен или превосходить это число. Чем оно больше, тем сложнее бросок.

Соседствующий (Adjajacent): Когда один персонаж находится не далее 2 ярдов от другого, то считается, что они соседствуют. В ближнем бою модно атаковать только те цели, с которыми вы соседствуете.

Способность (Ability): Одна из восьми характеристик, которые определяют ментальные и физические данные персонажа. Они таковы: **Сила (Strenght), Ловкость (Dexternity), Телосложение (Constitution), Восприятие (Perception), Разум (Cunning), Воля (Willpower), Магия (Magic)** и **Общение (Communication).** Они необходимы при бросках про способности.

Степень успеха (Degree of Success): Когда важно знать, насколько хорошо персонаж сделал бросок на способность, для определения степени успеха используется Кубик Дракона (Dragon Die). Чем больше Кубик Дракона, тем более успешно совершено действие.

Сцена (Encounter): Под сценой имеется в виду сцена приключения. Существует три типа сцен: боевые (combat encounters), исследовательские (exploration encounters) и социальные (roleplaying encounters).

Талант (Talent): Сфера деятельности, в которой вы одарены от природы, либо которой обучались специально. Каждый талант имеет два уровня развития: новичок (novice) и профессионал (journeyman). Игровой персонаж на этапе создания получает один талант в соответствие с выбранным классом, и только так.

Тип заклинания (Spell Type): Существует четыре типа заклинаний— атака (attack), защита (defence), зачарование (enchantment) и помощь (utulity). Каждое заклинание относиться к одному из этих типов.

Тип оружия (Weapon Groups): Оружие распределяется по типам, каждому из которых, как правило, принадлежит три конкретных вида оружия. Игровой Персонаж получает владение несколькими типами оружия согласно выбранному классу. Если герой использует оружие, которым не владеет, он получает штраф -2 к броскам атаки и причиняет только половину урона (Сила/Восприятие добавляется до деления на два). Если это дальнобойное оружие, его дальность тоже уменьшена вдвое.

Умения классов (Class Powers): Класс даёт персонажу разнообразные умения, такие, как фокусы способностей и таланты. Они носят название классовых умений, и в описании классов указано, на каком уровне какое классовое умение вы получаете.

Уровень (Level): Игровые Персонажи и некоторые НИПы имеют Уровень. Уровень

определяет, насколько развиты умения персонажа. Персонаж развивается с 1 по 20 уровень, но в Сете 1 описано только развитие с 1 по 5 уровень.

Урон оружия (Weapon Damage): Базовый урон, который наносит оружие при успешном попадании.

Фокус Способности (Ability Focus): Сфера умений внутри способности. Герой, который делает бросок на действие, принадлежащее этой сфере, получает бонус +2 к броску. Только один фокус способности может добавляться к броску. Также называется просто фокусом.

Ход (Turn): Во время боя каждый персонаж делает один ход в раунд. Во время хода персонаж может совершить основное действие и дополнительное действие или два дополнительных действия. Герой, если того желает, может совершить меньше действий, чем ему позволяет система.

Школа Магии (Magic School): Существуют четыре школы магии: Созидание (Creation), Энтропия (Entropy), Элементы (Primal), и Дух (Spirit); каждое заклинание принадлежит одной и только одной из них.

Штраф за броню (Armor Penalty): Каждый тип брони накладывает определённый штраф на Скорость, если у героя есть Опыт Ношения Брони, и на Ловкость (и, соответственно, на Скорость, которая зависит от величины Ловкости), если Опыта Ношения Брони нет. Это отражает тяжесть и негибкость доспеха.